
PS3的生命周期在10年以上 | Xbox360推出后首次降价 | 松野泰己2005年8月离开Square Enix
LEVELUP
游戏城寨
优惠价 ¥5.80元
13
LeveL
2006.9B
游戏/网络/音乐互动志
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn
PSP
NDSL
小神游SP
levelup.cn特制T恤
寄回本期读者调查表，参加当期
大抽奖！
[特稿]
漫谈游戏名师
[掌机研究室]
汉化仅仅是因为兴趣
——罗伊SD专访
[业界访谈]
解开未知世界的迷题！
《梦幻之星 宇宙》开发者特别访谈
[动漫游]
随心所欲话师生
新作 Previews
如龙2 PS2
死或生 极限沙滩排球2 X360
机动战士高达 SEED DESTINY 联合 VS. 扎夫特 II PLUS PS2
乔乔的奇妙冒险 幽灵之血 PS2
超级机器人大战XO/超级大战争2/马里奥足球 激情四射/山脊赛车7
风雨传说/战火兄弟连 登陆日/自由的陨落/NBA街头篮球
音乐小特辑 · 幻想传说
01 朵拉的开场白/02 纸飞机（《世界传说 光明神话》主题曲）/03 梦は终わらない（《幻想传说》小特辑）
04 Happy Happy!（《幻想传说》小特辑）/05 Fighting Of The Spirit（《幻想传说》小特辑）
07 I Miss You（《幻想传说》小特辑）/08 星を空に（《幻想传说》小特辑）/09 Stop Crying
10 Good-Bye Days（日韩流行推荐）/11 I sing a song for you（网友点播）/12 November
13 游戏对白赏析（梦幻之星 宇宙）/14 白色恋人们（桑田佳佑演唱）
CD
音乐小特辑 幻想传说
LEVELUP 游戏城寨



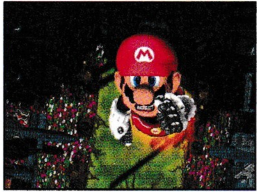
TOKYO **GAME** SHOW **2006**

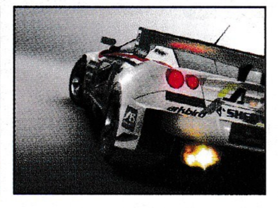
专派记者赴日报道

LeveL 14 敬请期待











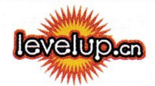
COVER STAFF
封面：塞尔达传说之林克
©Nintendo
封面设计：周仁龙

LeveL 13
2006.9B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

CONTENTS
目录



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

8月22日 星期二

◇EA公司正式宣布，人气FPS游戏“《战地》系列”的最新作《战地：反叛连》预定于2007年登陆Xbox 360和PS3两大次世代平台，本作将是以单机游戏为主轴的作品。

◇NBGI公司宣布Wii版《龙珠Z 电光火石 NEO》的发售日由之前发表的2006年秋变更为2007年1月，其游戏内容与PS2版几乎相同，只是在操作上有所不同。玩家可以使用Wii的手柄向动画片中那样双手作出动作来发“神龟冲击波”等。本作的PS2版将于2006年10月5日发售。

◆EA宣称已掌握Wii售价可靠情报，“Wii北美地区售价约是170美元。”

◇美国游戏公司EA于当地时间8月22日宣布，为庆祝游戏《麦登橄榄球07》的发售，在与游戏同名的街道——美国密西西比州的麦登街举行了庆祝活动，活动中EA公司邀请多名美国职业橄榄球选手到场，并向在该街道居住的全部74位居民赠送了Xbox 360主机。

◆Bungie透露《光环3》最新情报

◇MMV公司发表了将于东京电玩展2006（2006年9月22日～24日）中展出的游戏作品名单，备受瞩目的NDS新作《光辉圣约》、《牧场物语DS2》以及Wii新作《牧场物语Wii》等都出现在参展名单之中。

◇SEGA公司宣布，以人气漫画《苹果核战记》改编的PS2动作游戏《苹果核战记 EX》的发售日将由原计划的2006年9月28日变更为2006年冬季。

8月23日 星期三

◇Square Enix公司宣布，NDS游戏《最终幻想III》的美版将于2006年11月14日发售。《最终幻想III》于1990年4月在FC平台上发售，采用了转职、召唤魔法等《最终幻想》系列沿用至今的游戏系统，获得玩家好评。

◆索尼澄清PS3首发计划内容，官方称平井一夫的部分谈话内容被误解

◇ELEVEN-UP公司与光荣公司共同宣布，PC用MMO动作游戏《真・三国无双BB》的Pre-Open将于9月27日17时正式开始。Pre-Open是为了10月下旬正式服务的开始而进行的游戏全体检测服务，将会比之前的内测版增加更多内容，与正式版十分接近。

◇Banpresto公司正式宣布“《超级机器人大战》系列”最新《超级机器人大战 XO》登陆次世代平台Xbox 360，预定于2006年11月30日发售。本作是2004年12月发售的NGC游戏《超级机器人大战GC》的移植作品，本作会在原作的基础上大幅提高游戏的画面，并将追加诸多新要素。

◆Xbox 360即将登陆南非，微软次世代主机业务覆盖到21个国家和地区

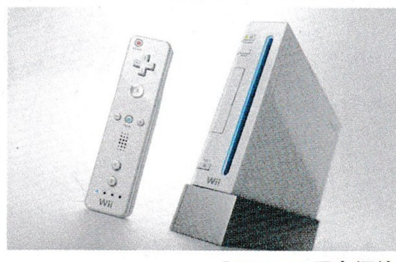
硬件 EA宣称已掌握Wii售价可靠情报，“Wii北美地区售价约是170美元。”

全球最大的第三方游戏软件生产商EA公司首席运营官兼全球研发工作高级副总裁David Gardner日前透露，EA已经从任天堂那里得到了可靠的内部消息，任天堂新一代主机Wii在北美地区的售价大约是170美元。

Gardner是在接受GamesIndustry.biz采访时透露这一消息的.他表示："我们已经从日本方面得到了可靠消息，Wii主机在北美地区的售价将被定为170美元，但我现在还不清楚Wii首发时欧洲地区是否也能以这个价格发售。"

在谈到次世代主机大战的发展形势时，Gardner坦言尽管竞争将是十分残酷的，但他相信Wii完全有能力在激烈的竞争中以消费者首选的"第二台主机"的优势，在市场中占有一席之地。"任天堂选择了一个非常明智的市场营销策略。"他说："任天堂的市场策略对消费者十分有利，消费者会购买一台Wii，然后再从剩下的两台主机中选择一台。"

任天堂官方对Wii的售价和发售日一直是守口如瓶，然而有关Wii的各种情报却一直没有停歇过。前不久EA也曾在其产品发布会上曾透露，Wii的价格不会高于250美元，同时还预测到2007年3月时，Wii的销量将会达到600万台。



levelup 网友评论

评论1 这个价格买定了。但PS3也要买，因为那才是我主要玩的，Wii只能拿来和不怎么会玩游戏的人玩，毕竟它上手容易。(by dyyzone)

评论2 非常吸引人的价格，Wii的门槛又降低了。跳出硬件升级的怪圈真是明智的选择，相信Wii将会得到更多人的肯定。(by 11楼)

软件 Bungie透露《光环3》最新情报



《光环》系列开发小组Bungie的成员向外界透露了这款FPS超大作的最新进展和开发情报，其中还着重介绍了游戏的单机部分"战役模式"的相关消息。

据开发小组成员介绍，《光环3》单机部分的场景要比《光环2》更加庞大，因此更加强调玩家自由探索整个游戏世界的乐趣。在这一点上，与初代《光环》有很多相似之处，可以说是对系列前作的一种回归。开发小组成员表示，《光环3》鼓励玩家去自由探索，强调探险的乐趣。而且事实上，玩家将会情不自禁地投入到游戏世界中去。但该开发人员同时暗示，尽管游戏重视让玩家体会不受束缚的感觉，但这种感受与玩《GTA》一类的游戏还是有很大不同的。

levelup 网友评论

评论 "《光环》系列"的素质一向不错，虽然我觉得可以，但是就FPS来说，我还是喜欢《使命召唤》和《战火兄弟连》……毕竟团队合作才是王道（by 6楼）

硬件 索尼澄清PS3首发计划内容，官方称平井一夫的部分谈话内容被误解

前不久SCE美国分社总裁平井一夫接受了美国最大的电玩游戏网站GameSpot专访，采访过程中他透露索尼目前还没有开始PS3的大规模生产，而且他还暗示，尽管通过地区供货的调整可以解决一部分供货不足的问题，但要想让所有人满意是不现实的。他的谈话一经公布，立刻在业内引起了轩然大波，针对这一问题，索尼SCEA官方对外发表："索尼的PS3首发计划不会改变。"

SCEA的官方发言人对媒体表示："很不幸，平井一夫先生近日在接受GameSpot采访时所透露的有关PS3生产方面的谈话，其中有一些部分被外界误解了。"他还强调说："索尼并没有改变在今年11月中旬首发200万台PS3主机的计划，其余的200万台PS3将在今年年底的时候发售，总计400万台。"

尽管SCEA官方的发言在一定程度上对业界起到了"镇定"作用，但索尼方面依然没有就平井一夫所说的"PS3还没有正式进入大规模生产阶段"这一消息进行任何形式的澄清。

levelup 网友评论

评论1 看起来索尼还真有信心，但他以前给的数据水分太多了，让人很难相信了。等实际的主机出来了看报道再说吧。(by 7楼)

评论2 首发能否有充足的供货对一款主机的重要性不言而喻，所以索尼才一直强调首发数量，但是其难度也是明摆着的，毕竟是全球同步啊！(by 34楼)



硬件 微软次世代主机业务覆盖到21个国家和地区，Xbox 360年末登陆中国大陆

微软官方于8月23日正式宣布，Xbox 360主机将在南非发售，同时还公开了此次发售的相关计划和详细信息。据悉，Xbox 360在南非的发售日将被定为今年的9月29日，而在此之后，微软还将继续在另外4个欧洲国家展开Xbox 360的销售业务。

Xbox 360在南非发售之后，还将登陆另外4个欧洲国家，他们分别是匈牙利、捷克共和国、斯洛伐克和波兰。虽然具体的时间目前尚未公开，但微软方面表示大致是在今年年底左右。至此，微软的次世代主机Xbox 360业务覆盖的国家和地区范围，已经由原先的16个增加到了21个。

Xbox 360主机在南非首发的售价为2699兰特（南非货币单位，约合379美元），而包含硬盘等其他周边设备的豪华版Xbox 360售价为3699兰特（约合519美元）。微软还确认，随Xbox 360在南非首发的游戏软件将包括《哥谭赛车计划3》、《卡美奥 元素之力》、《完美黑暗 零》三款。另外，《战争机器》、《镇压》等4款游戏也将在首发后不久陆续在南非上市。

官方发言人还表示为了能在今年年底以前完成Xbox 360全球出货1000万台的目标，微软还将进一步拓展市场。今年10月21日，微软将在印度正式推出Xbox 360，到今年年底的时候，还将把市场扩大到南美的智利。官方发言人同时还确认，微软将在今年晚些时候将业务拓展到中国大陆。

levelup 网友评论

评论1 期待中国大陆版，价格就定为2000元，配置与南非版一样。微软的游戏如果都是多语言版（包括中文）应该在中国有市场的。（by 19楼）

评论2 只要价格合适，游戏合适……我们没道理不买帐！关键是微软能否做到这一点。（by 24楼）

软件 Xbox 360与PC间跨平台游戏不再是梦想，微软跨平台游戏计划2008年全面展开

微软公司于8月23日正式公布了PC与Xbox 360间的跨平台游戏开发计划，微软还宣布，跨平台游戏的闸门已经开启，微软将在2008年正式推出可供两个平台玩家使用的跨平台游戏软件。

微软英国第三方游戏开发部经理Steven Blackburn在德国游戏展中宣布，微软的Xbox Live服务将再次升级、业务范围将再次扩大。同时，他还透露了有关Live Arcade、Marketplace、Windows Vista和Xbox 360跨平台连接的Live Anywhere服务的相关内容。

Blackburn确认，第一款真正意义上的跨平台游戏软件《暗影狂奔》，将实现Xbox 360玩家和PC玩家通过Xbox Live共同游戏，预计将在2007年早些时候正式推出。而在此之前，微软将会推出一系列专门对应网络功能的游戏，来帮助消费者充分了解家用机和PC跨平台游戏的优点，同时也是为了今后的工作进行必要的准备。Blackburn还在会上确认，第一款由第三方厂商生产的跨平台游戏软件将在2007年秋天推出。届时微软所有网络升级和硬件准备都已经完成，"向所有游戏软件开启的跨平台游戏的巨大闸门将在2008年开启。"

根据微软公司的调查数据显示，80%使用Xbox Live的Xbox 360用户经常使用Marketplace，其中30%的用户经常使用微软的Xbox Live点卡来购买各种软件或服务，平均每个用户会下载25个微软提供的内容。另外，有65%的用户使用或Live Arcade功能，到目前为止的下载次数已经超过了500万次。

levelup 网友评论

评论1 游戏是为了什么？玩！未来游戏的趋势是什么？大家一起玩！（by 10楼）

评论2 总之是都是微软平台。PC独占=微软独占，360独占=微软独占，PC+360独占=微软垄断(by 25楼)

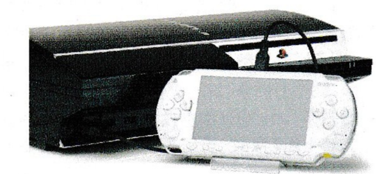
事件 SCEJ发表TGS 2006参展作品名单，PS3平台27款游戏试玩出展

SCEJ宣布，为了配合PS3主机在11月11日的发售，本届东京电玩展（9月22—9月24日）中将展出包括第三方厂商开发的27款PS3游戏的试玩，此次PS3游戏的展出将是对一般公众开放的，因此这是普通玩家首次能够零距离接触PS3游戏。届时将会在展区内搭设大型屏幕，循环播放包括35款PS3游戏的宣传影像。

在出展名单中，SCEJ自家软件有"《GT》系列"、《大众高尔夫5（暂称）》、《源氏 剑刃之日》等10款；第三方厂商方面，光荣公司将展出《致命惯性》等3款、NBGI公司将展出《山脊赛车7》等2款、Capcom公司的《鬼泣4》、FromSoftware公司的《装甲核心4》、Konami公司的《机密武装 突袭》等。

此次公开的参展作品只是其中的一部分，离展会开始还有一个月的时间，这期间可能还将有新的展出作品公布。

另外，SCEJ公司宣布同时还将有16款PSP作品参加展出，此外预定于12月7日发售的PSP摄像头等周边产品也会在展会中亮相。



levelup 网友评论

评论1 感觉还不如PSP的丰富，那27个名单里实在没几只感兴趣的，而且多数是SCE自家出的游戏。（by 24楼）

评论2 绝对是一次PS3的轰炸！期待它的威力！（by 38楼）

◇微软公司于德国游戏展中公开了Xbox 360用数码摄像头"Xbox Live Vision Camera"的详细信息。Xbox Live Vision Camera预定于9月19日在北美地区发售，两周以后在欧洲和日本地区发售。它使用USB2.0连接，支持1280×960像素的静止画面摄影以及640×480像素 30帧的即时动画捕获。摄影范围为2英尺（约60cm）～18英尺（约5.5m），可进行43种角度设定，还支持手势识别机能以及影像通讯等功能。

◆ **Xbox 360与PC间跨平台游戏不再是梦想，微软跨平台游戏计划2008年全面展开**

◇三家国外第三方游戏开发商——Terminal Reality公司、Coresoft公司和Papaya Studio公司宣布将支持任天堂的次世代主机Wii，并透露他们正在进行的Wii游戏开发。

8月24日 星期四

◆ **SCEJ发表TGS 2006参展作品名单，PS3平台27款游戏试玩出展**

◇任天堂欧洲总经理、德国市场负责人Bernd Fakesch在接受路透社的采访时表示，将于年末发售的次世代主机Wii的售价将会在250欧元以下。"虽然目前具体的价格尚未确定……"Bernd Fakesch说道，"但是在欧洲的售价一定会在250欧元以下。"关于Wii的发售日虽然一直没有正式决定，但是他表示将会在"不久以后"。任天堂公司之前表示，到2007年3月末为止Wii全球的销售数量将是600万台，而据Bernd Fakesch透露，计划其中的400万台将会是在今年年内售出。

◇SEGA公司宣布，预定在Xbox 360、PS3两大次世代平台推出的网球游戏《VR网球3／强力扣杀 3》将会同时登陆PSP以及PC平台。而原预定于今年冬季发售的PS3版和Xbox 360版将全部延期至2007年春季，PSP版和PC版也会在同期发售。

◇KONAMI公司公开了PSP游戏《潜龙谍影 掌上行动》的最新情报。故事模式开始，Big Boss在南美监狱中醒来，发现Fox Unit从中情局偷来核弹头，威胁要向苏联发射。Big Boss隔壁囚房内正是年轻的Roy Campbell，他帮Big Boss设计了脱狱计划，及之后的吸收成员击败Fox企图的一系列计划。每个任务中，玩家可以选择3名NPC共同完成，按选择键切换角色。各角色都有不同分工，如：间谍，工程师，医疗护理，狙击手。剧情是以《潜龙谍影BD》那样的形式来讲述，不过语音是由原版人马全程语音。发言人及Snake配音者Hayter都声称，《潜龙谍影 掌上行动》的剧情是《潜龙谍影》中系列最强的。

◇IGN网站的记者马特在其个人博客中透露，任天堂美国分社将于9月14日在美国纽约召开研讨会，并很有可能公开次世代主机Wii的正式发售日以及售价。之前任天堂宣布取消今年的"Space World"，而在正在召开中的德国游戏展中也未公开Wii的正式发售日以及售价。如此看来，Wii的准确发售日和售价很有可能将在9月的这个研讨会中公布，而9月14日也刚好是NGC主机发售5周年纪念日。

8月25日 星期五

◇SNK PLAYMORE公司发表了今年东京电玩展的参展作品名单。在预定出展的家用作品中包括了Xbox 360 Live Arcade游戏《饿狼传说SPECIAL》、PS2《饿狼传说 战斗档案2》、PSP《合金弹头 COMPLETE》等新作。

◇光荣公司宣布，PS2游戏《战国无双2 帝国》的发售日由原预定的2006年9月21日延期至10月5日，售价为4280日元。《战国无双2 帝国》将会有包括《战国无双2》所有武将在内的400多名武将登场。游戏中如果武将的亲密度高的话，便可以发动协力必杀技"无双连协奥义"，而"父子"、"夫妻"等关系的武将之间也可以发动。"无双连协奥义"能够支持4位武将同时发动。

◇SCE公司宣布系列最新作《我的暑假3》作为PS3专用游戏，正在开发中。"《我的暑假》系列"的背景很容易让人联想70–80年代的乡村小镇。游戏中玩家可以在这个自然丰富的小镇里度过美好的暑假生活。本系列当中不存在任何要完成的任务，也不需要靠得分来过关这种概念。只是早晨起来做广播体操，观察庭院里盛开的花，昆虫采集，钓鱼，烟花大会等回到童年时代的心情来享受暑假中的日常生活。本作追求的并不是真实的游戏画面，而是大自然的鲜丽的表现。作为惯例，本系列一向都是暑假期间的6月～7月份发售，因此估计最早也要等到2007年夏季才能与本作见面。

◇SCE宣布"《源氏》系列"最新作《源氏 剑刃之日》中可以使用女性角色静御前参加战斗，静御前使用的是可自由伸缩的武器"微尘"。和前作一样，负责本作开发的依旧是GAME REPUBLIC公司。本作的故事还是围绕着"天钢"所展开。平清盛利用天钢的力量想获得更强大的力量，但是最后被源义经打败。3年后开始流传有非人类的怪物混在平氏的军势当中。为了查明真相，义经前往平安京与赖朝见面，决定齐心协力打倒平氏。有一天夜晚，女武将平敦盛和术士的巫婆率领的平氏军势袭击平安京。朱雀门被熊熊火炎吞噬，义经再次卷入到战乱之中。

◇D3公司宣布，原暂名为《御姐武戏X》的Xbox 360动作游戏正式命名为《御姐武戏vorte X 忌血的继承者们》，本作预定于2006年10月发售。

◇任天堂公司宣布，NDS（NDSL）专用耳麦将于2006年9月14日在日本地区发售，售价为1200日元。使用该耳麦可以在通过WiFi connection游戏时进行语音聊天。目前可以利用耳麦的主打软件有《银河战士 猎人》（已发售）、《WiFi对应役满》（9月14日发售）、《口袋妖怪 钻石·珍珠》（9月28日发售）。该耳麦可以随意带在左耳或右耳上，对应单声道，除用来对话外还可以在游戏中使用到麦克功能（部分游戏除外）。

◇Konami公司宣布由人气漫画所改编的PS2游戏《I"s Pure》将于2006年11月9日发售，售价为6800日元。《I"s》是由日本漫画家桂正和创作的恋爱漫画作品，于1997年至2000年在《少年跳跃》上连载。单行本共15卷，累计销量超过1000万本，全部的OVA《I"s Pure》于2005年冬发售。

8月26日 星期六

◆《新超级马里奥兄弟》北美销量过百万，黑色、粉色NDSL将于9月13日发售

◇NBGI公司前不久曾公布，PS3平台的《机动战士高达》将更名为《机动战士高达 Target in Sight》，但官方也确认这个名字并不是最后的正式名称。近日，NBGI又一次宣布，这款游戏名称更改为《机动战士高达 交叉火力(Mobile Suit Gundam：Crossfire)》，发售时间目前暂定为今年年底。

◆松野泰己在2005年8月份就已经离开Square Enix

8月27日 星期日

◇Activision公司日前表示，作为Wii首发游戏之一的《Tony Hawk's Downhill Jam》将不对应在线模式。多个游戏开发者透露，任天堂公司不会在2007年初之前公开Wii的Wi-Fi Connection库，如果该情报属实的话，Wii发售初期第三方厂商的游戏中将不会有在线模式。

◇D3公司宣布，将继《御姐武戏》之后再推出一款Xbox 360作品《地球防卫军X（暂名）》。本作是SIMPLE2000系列动作游戏《地球防卫军》系列的最新作。《地球防卫军》系列作品以其地价格以及与日本特摄片类似的设定而获得玩家的喜爱。

硬件 微软确认Xbox 360普通版降价消息，微软次世代主机推出后首次降价

微软官方近日正式确认了Xbox 360将在英国降价销售的消息。据悉，从即日起，普通版Xbox 360（即Xbox 360 Core System，只配备一只手柄、AV线和电源线，不包括20GB硬盘、遥控器等附加设备）在英国市场的价格将由原先的209英镑（约合3160元人民币）下调至199英镑（约合3000元人民币）。这意味着微软的次世代主机Xbox 360自去年12月在欧洲首发后，官方第一次正式宣布降价。

根据英国零售商透露的消息，目前英国的许多商家已经陆续开始以199英镑的价格销售Xbox 360普通版套装，但包含20GB硬盘、耳机等其他附件的Xbox 360豪华版套装的售价目前依然保持在279英镑。

对于此次官方降价行动，微软英国分公司官方发言人是这样回答的："此次Xbox 360的降价幅度是由零售商集体协商通过的，目前英国的零售商已经开始以199.99英镑的价格销售普通版Xbox 360，微软相信这样的结果将能够体现广大消费者的利益需求。"

针对微软官方的说法，也有一些零售商和业内人士透露，降价10英镑的决定其实是由微软英国官方做出的统一决定，并不涉及英国的游戏零售商。但无论此次降价的发起者是微软官方还是零售商，最终获益的还是广大消费者。从另外一个方面讲，尽管微软此前一直否认Xbox 360在今年圣诞节前降价的消息，但从现在的情况来看，新一轮的价格大战可能也没有我们想象的那么遥远了。



levelup 网友评论

评论1 降价幅度不是很大，这只是一次试探性的降价，将来PS3发售了才是真正考验微软的价格政策！（by snake）

评论2 微软厚道啊！又出中文游戏，又降价！虽然降的不多！（by 51楼）

软件《新超级马里奥兄弟》北美销量过百万，黑色、粉色NDSL将于9月13日发售



任天堂美国分社于美国当地时间8月24日发表，NDS游戏《新超级马里奥兄弟》在美国地区的累计贩卖数量突破100万套。《新超级马里奥兄弟》于5月15日在美国市场发售，仅用12周便获得如此好的成绩。《新超级马里奥兄弟》5月25日在日本地区发售，6月份便突破100万套，7月份突破200万套。任天堂表示截至7月中旬已经在全球售出382万套，以此推算现在已经突破400万套。

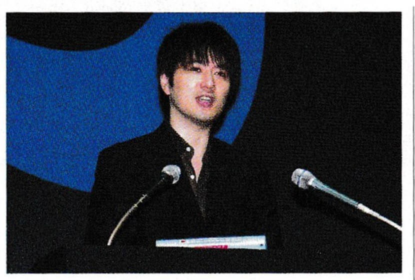
另外，于5月12日在美国发售的《来吧！动物之森》也已经有80万套的不俗成绩，而黑色和粉色两种新颜色NDSL主机预定于9月13日在美国市场发售。

levelup 网友评论

评论1 我是80后的，小时候就是玩马大叔长大的……我觉得现在的小孩没有我们这一代幸福。（by 19楼）

评论2 我们只玩好玩的 不管你是任天堂出品还是SONY制造。（by 43楼）

事件 松野泰己在2005年8月份就已经离开Square Enix



近日有几位日本玩家向Square Enix公司询问关于著名游戏制作人松野泰己的有关情况进行询问，却收到"松野泰己在2005年8月已经退社"这样的回信。

松野泰己于1989年入社Quest公司，制作了"《皇家骑士团》系列"得到了很高的评价。之后于1995年加入Square公司（现Square Enix），制作了《漂泊的故事》、《最终幻想XII》等游戏大作，获得了广大玩家的好评。

去年曾有传闻说，松野泰己因为得病所以把《最终幻想XII》负责人的职位让给别人，没想到原来在那时松野泰己就已经离开了Square Enix公司。虽然松野泰己已经离开Square Enix公司，但作为玩家，我们还是希望他能再次回到游戏业界，为给我们带来更精彩的游戏。

〈〈松野泰己曾经负责开发的游戏一览〉〉

皇家骑士团（SFC）
皇家骑士团II（SFC）
最终幻想战略版（PS）
放浪冒险谭（PS）
最终幻想战略版 ADVANCE（GBA）
最终幻想XII（PS2）

levelup 网友评论

评论1 怪不得这作《FF12》怎么觉得玩起来不对劲。原来松野大神做到一半怒了，不干了。所以出现了那么一个不伦不类的《FF》……（by 19楼）

评论2 想当年SQUARE财大气粗，到处挖墙脚，如今，哎……但愿《FF》不要毁在了SE手里。（by 43楼）



软件《GT赛车HD》只是先驱者，真正的次世代《GT赛车》新作正在开发中

Polyphony Digital公司社长山内一典近日对媒体透露，《GT赛车HD（Gran Turismo HD）》并非真正意义上的次世代《GT赛车》系列新作，其作用更趋近于次世代游戏开发的先驱者，而真正发挥PS3全部机能的《GT赛车》新作正在开发之中。另外他还表示，《GT赛车HD》这个名字不像外界推测的那样是暂定名，而是这款游戏的最终名称。

山内一典在采访中把《GT赛车HD》描述成《GT4》的加强版，虽然这款游戏运用了PS3的强大机能，在图象效果和画面表现方面将有巨大的飞跃，但依然没有发挥PS3的全部机能。因此，这款游戏是"次世代《GT赛车》系列游戏开发的先驱者"

山内一典还在采访中暗示，尽管目前还没有正式公开，但真正次世代的《GT赛车》续作已经纳入了公司的开发计划之中。他说道："我们正在准备开发一款能够发挥PS3全部机能的真正意义上的此世代《GT赛车》游戏。"他补充到："但是我相信，通过《GT赛车HD》这款处在转型阶段的作品，玩家们可以真正体会次世代游戏的发展前景。"



对于《GT赛车HD》，山内一典还表示，这款游戏与系列前作相比，将在画面上有质的飞跃，"你将很难相信如此高质量的画面是即时演算的效果。"此外他还表示，游戏将支持每秒60祯，1920x1080p的超高清晰画面显示效果，适用于目前所有最新、最好的高清电视。

levelup网友评论

评论1 《GT赛车》系列的自由度虽不高，但其高模拟度和高专业度是没有任何游戏能比的！（by 4楼）

评论2 没想到真的要出1080P的游戏了，看样子还是一步到位买1080P的电视吧。（by 16楼）

软件《刺客 信条》引擎将被用于另一款未知次世代游戏的开发

育碧公司的《刺客 信条》自公布以来，就以其独特的世界观和令人称赞的出色画面效果受到了业界和玩家的广泛关注，而开发这款游戏所使用的引擎"弯刀（Scimitar）"也通过其过人的表现证明了自身的价值。而近日，有消息显示育碧将使用这种引擎开发另外一款次世代游戏，而这款游戏很可能与育碧首款次世代平台的《波斯王子》有关。

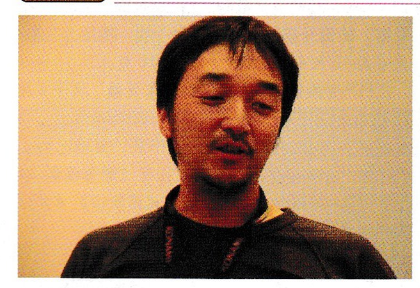
透露这一消息的是育碧公司《刺客 信条》开发小组的技术主管Claude Langlais，他在近日接受媒体采访时表示，除了《刺客 信条》以外，育碧计划开发的另外一款次世代动作游戏也将使用这种"弯刀"引擎，而这款游戏并非《刺客 信条》的续作，与《刺客 信条》没有关系。但有关这款游戏的具体名称，Langlais并没有透露。

众所周知，负责开发《刺客 信条》的开发小组正是原先开发《波斯王子 时之沙（Prince of Persia：Sands of Time）》的制作团队。因此，就算育碧用"弯刀"引擎和《刺客》开发小组这个黄金组合来制作次世代的《波斯王子》也不足为奇。如果是这样的话，那么这款首次登陆次世代平台的《波斯王子》无疑将是明年育碧公司最值得关注的游戏之一。

levelup网友评论

评论 感觉育碧真正的重心还是放在X360和PS3上，先前说要为WII做不少游戏，可除了《赤钢铁》和《雷曼》，其它游戏的消息都很少，而且《赤钢铁》和《雷曼》也只放出画面，最为核心的操作也无法让人知道，游戏质量不能让人放心。而育碧已在X360推出了几部质量不俗的作品，对PS3的游戏开发也十分重视，这个从《刺客 信条》的画面就看得出来。（by 8楼）

软件 Xbox 360版只不过是今年独占，PS3版《PSE6》将在春季发售



上星期微软公司发表，Konami公司的人气足球游戏《PES6》(WE10)的Xbox 360版将在一年以内是次世代平台的独占游戏。之后Konami公司官方发表声明表示："近日出现《PES6》将在Xbox 360平台独占发售的报道，这并非实事。为了能使众多玩家获得游戏乐趣，《PES6》正在向多个平台开发中。"

这件事搞得大家云里雾里，不知道究竟是怎么一回事。近日，《WE》系列制作人高冢新吾对于这件事进行了最终表态："之前的发言被误解了，我们从来没有说过次世代平台独占一年，我们只是说今年独占，这也是我们的协议。"

微软之前的声明被Konami修正，根据高冢新吾的发言，《PES6》将在今年被Xbox 360独占，但这并不和其他独占协议一样，他确认了PS3版也已经在开发中，并最早将在明年春发售，虽然具体时间没有确定，但决不会在2007年1月1日之前。

levelup网友评论

评论 感觉KONAMI绝对是挺PS3的，毕竟看家的《MGS4》是PS3独占。就算是这次《PES6》在X360出现，也不见得以后的作品会被X360独占。（by 33楼）

◆《GT赛车HD》只是先驱者，真正的次世代《GT赛车》新作正在开发中

◆《刺客 信条》引擎将被用于另一款未知次世代游戏的开发

8月28日 星期一

◆Xbox 360版只不过是今年独占，PS3版《PSE6》将在春季发售

◇美国游戏厂商EA宣布，将在任天堂的次世代主机Wii发售的同期推出6款游戏作品。根据之前所发表的内容来推测，这6款作品应该是"《教父》系列新作"、"《泰戈伍兹》系列新作"、《麦登橄榄球07》、《极品飞车 卡本峡谷》、"《哈里波特》系列"新作和"《SSX》系列"新作。

◇育碧公司宣布，人气动作游戏"《雷曼》系列"最新作《雷曼 疯狂兔子》将在6个月内作为Wii独占作品发售。《雷曼 疯狂兔子》虽然已经发表了PS3版和Xbox 360版，但这两个版本将不会再207年5月之前发售。育碧公司表示，Wii以外其他版本的开发还没有开始，当Wii版的开发结束后才开始向其他平台进行移植工作。

◇国外知名游戏网站IGN的记者马特在博客"SR388 Sanctuary"中透露，任天堂的次世代主机Wii的最终形已经完成，并已经到达开发者以及发行商手中。马特表示，在前不久有一次与Wii"亲密接触"的机会。他尝试将碟片放入Wii中，虽然吸入时十分平滑，但是发出了"咔哒咔哒"的噪音（大概是由于碟片中没有数据的关系）。不过他并没有尝试将NGC软件放入主机内。主机的上部依旧是之前公布的4个NGC手柄插槽，正面有SD卡插槽以及SYNCHRO按钮，大体上与之前所公布的一样，没有像期待的那样有新的机能或秘密追加。

◇《勇者斗恶龙》之父堀井雄二作为特约嘉宾参加了日本电台节目Growing Reed，在节目中他谈及了众多玩家所期待的"《勇者斗恶龙》系列"最新作《勇者斗恶龙IX》的消息。他表示《勇者斗恶龙IX》的确正在开发之中，但是详细内容现在不能透露。目前主题构成已经决定，大约80%世界观也已经确定。作为惯例，主人公还是不能说话，关于主人公，目前只能够透露是一名男性。另外，《勇者斗恶龙IX》中将会有新玩法出现。

8月29日 星期二

◇元气公司宣布，以近代战争为题材的PSP战略游戏《大战略 便携版2》将于2006年冬季发售。本作的舞台将是被炙热的沙漠覆盖的中东地区，玩家将率领佣兵部队"Wild Geese"进行战斗。本作中登场的参战国家、武器将比前作大幅提高，如果玩家拥有前作存档的话，还可以在游戏最初得到可以进行生产的新兵种。

◇来自国外网站的传闻：任天堂次世代主机Wii将会在11月12日（星期日）在北美地区发售。因为之前除了GBA主机外，任天堂发售的所有主机(N64、NGC、SP、GBM、NDS、NDSL)都是在星期日发售。价格方面，Wii主机加"双节棍"手柄的同捆版售价为249美元（约合1984元人民币），非同捆版售价为229美元（约合1825元人民币）。

8月30日 星期三

◇据美国大型游戏商店GameStop的内部资料显示，PS3首发游戏将达到19款，其中包括《源氏 剑刃之日》、《使命召唤3》、《极品飞车 卡本峡谷》等，这些PS3游戏的售价均为59.99美元。不过在官方正式发表之前，这些还只能作为参考。

◇根据日本统计公司统计，于8月24日发售的NDS新作《最终幻想III》的首周销量为50万套左右，仅次于《新超级马里奥兄弟》的首周销量。

◆PS3的生命周期在10年以上，索尼不会让消费者在5年内购买新主机

◇EA公司宣布，人气竞速游戏“《火爆狂飙》系列”最新作《火爆狂飙5》将在PS3、Xbox 360两大次世代平台推出。游戏将由Criterion Games负责开发，制作人Alex Ward表示最新作将会向新的方向发展。

◇Capcom公司发表，于8月8日在北美地区发售的Xbox 360游戏《丧尸围城》的出货数量已经突破50万套。据悉，《丧尸围城》是在日本厂商制作的游戏中，在北美市场出货数最高的游戏。本作的欧版将于9月8日发售，日版将在9月28日发售。

◆Konami公司宣布《WE DS》将于2006年11月2日发售，售价为3980日元，限定版主机的售价为19800日元。

8月31日 星期四

◇据Wii游戏《赤钢铁》的开发者透露，虽然《赤钢铁》不对应在线模式，但是支持一机多人同时游戏，而且还将应用到Wii手柄的扬声机能。4位玩家可以在多人模式中，通过分屏的形式来一起游戏。而Wii手柄的扬声机能是在单机、多人模式中都可以使用的，例如当刀与物体发生撞击时，手柄的扬声器便会发出相应的音效。

◇任天堂公司宣布NDS游戏《JUMP终极明星大乱斗》将于11月23日发售，本作是以多部漫画作品为题材的乱斗类游戏。目前已确定在本作中登场的作品有《火影忍者》、《封神演义》、《魔法律相谈事物所》、《海贼王》、《魔人侦探食脑奈罗》等。

◆PS3首发数量可能减半？“蓝光”关键部件短缺导致产量下降

◇日本一公司宣布，PS2游戏《魔界战记Disgaea》的PSP移植版《魔界战记Disgaea 便携版》将于11月30日发售。本作在剧情和系统上将基本与游戏的PS2版保持一致，并将在此基础上增加一些新的要素。

◇微软官方宣布，Xbox 360专用外接HD DVD播放器目前不会在亚洲推出，主要原因是微软方面认为亚洲市场还不足以满足推出该产品的条件。

◇EA公司正式宣布《拳击之夜》将登陆索尼次世代主机PS3。PS3版《拳击之夜》目前正在由EA加拿大工作室负责开发，预计将在今年圣诞假期期间在美国和欧洲地区发售。

◆PSP专用摄像头、GPS接收器发售日确定

9月1日 星期五

◇Capcom公司的游戏制作人竹内在接受采访中表示，《失落的星球 极点危机》将是Xbox 360平台的独占游戏，并将会在2007年1月在北美市场发售。

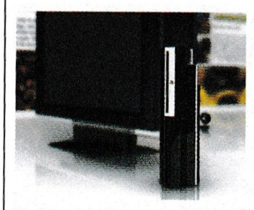
◇微软公司开始了对应Windows / Xbox 360平台的游戏开发软件 XNA Game Studio Express 的beta版的下载。对应的平台是Windows XP SP2。

◇育碧公司正式宣布，次世代动作游戏《刺客 法则》除了将推出PS3版之外，还将登陆Xbox 360和PC平台。

◆SQUARE ENIX公司发表TGS 2006出展游戏名单

9月2日 星期六

硬件 PS3的生命周期在10年以上，索尼不会让消费者在5年内购买新主机



SCEA总裁平井一夫近日在接受记者采访时表示，PS3的生命周期至少在10年以上，但索尼不会要求消费者立刻抛弃现有的PlayStation产品，至少在5年之内不会。这也就意味着PS3要取得市场占有率上的优势，可能还需要至少5年的时间。

平井一夫在采访中谈到：“我们产品的生命周期可以达到10年以上，而且我们也用PlayStation这个品牌证明了这一点。因此，PS3也会像PlayStation系列的其他产品一样，陪伴消费者度过至少10年的时间。”他同时强调说：“但是在5年以内，我们不会要求消费者突然放弃现有的产品（去购买新的产品）。”

当被问到这是否意味着PS4的推出可能要等上5年甚至更长的时间时，平井一夫回答说：“我现在还无法预测我们何时会再推出PS3主机的后续机种，但我相信一旦你加入到索尼PlayStation系列产品的用户群体中来，你就成为了PlayStation家族的一员。

索尼的次世代主机PS3即将在今年11月全球同步发售，尽管其不菲的售价一直是业界和媒体指责的众矢之的，但索尼上下，特别是高层对PS3的发展前景一直表现的信心十足。平井一夫曾表示，PS3将为消费者提供“绝对难以置信的精彩娱乐体验。”而对于售价的问题，他认为：“我相信消费者在选择购买主机时，售价并不是惟一的决定性因素。”

levelup 网友评论

评论1 像PS3这种高端产品无异于自杀，PS3的定价、定位、作品名单和开发难度都像极了一台主机……对我说的不是DC，是3DO！（by 7楼）

评论2 很难想像微软如果在三年后推出“Xbox 720”，索尼会不会还是等十年后推出PS4……（by 10楼）

硬件 PS3首发数量可能减半？“蓝光”关键部件短缺导致产量下降

索尼在今年5月的E3上曾宣布，PS3首发计划全球发售200万台，到今年年底以前再推出200万台，索尼在2006年内总计将生产400万台PS3主机。然而近日，从索尼在台湾的PS3零部件生产商那里却传来消息说，由于关键部件供货不足等原因，PS3的首发数量可能被迫减少一半。

该消息来源透露，尽管索尼对外宣称PS3的生产工作一切顺利，随时可以开始大批量生产，但实际上索尼设在中国和日本的PS3主体生产商依然还在为没有足够的零件供应而发愁。据悉，由于生产PS3所必须的CELL芯片和蓝光光驱上的重要部件，蓝光二级管目前依然处于缺货状态。因此，索尼计划在2006年11月和12月两个月的时间里推出400万台PS3的计划可能会被打乱，甚至可能会导致首发PS3的数量减半。

（就在本期截稿当天，SCE欧洲分社正式宣布，由于PS3主机所搭载的蓝光光盘读取用青紫色激光装置无法按照预期进行量产，所以原定于2006年11月17日在欧洲市场发售的次世代主机PS3将延期至2007年3月发售。而日本、北美地区的发售日依旧是11月11日和11月17日。）

levelup 网友评论

评论1 即使PS3首发就只有100万台也不会缺货，原因是价格太贵没多少人买，大家都在等降价，我也是。（by 9楼）

评论2 对外国人来说，PS3并不贵，只是不能接受价格比以往主机贵一倍，不过想买的还是能轻松就买的。（by 11楼）

硬件 PSP专用摄像头、GPS接收器发售日确定

SCEJ宣布，PSP专用摄像头与软件同捆的“随意拍（ちょっとショット）”和PSP专用“GPS接收器”将于12月7日正式在日本市场发售，售价分别为5000日元和6000日元。

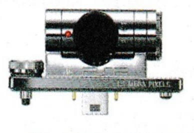
“随意拍”中同捆的PSP专用摄像头可以简单的连接在PSP上方的USB扩充端子，玩家可用它来拍摄静止画面或者影像。拍摄静止画面的分辨率为480×272像素或640×480像素，拍摄影像的分辨率为480×272像素，可进行每秒30张动态图片摄影，持续时间为15秒。“随意拍”除了可以进行普通的摄影之外，还可以进行定时拍照、监视拍照、像框拍照。而在拍摄影像方面还可以进行间歇式摄影以及逐格摄影等机能。

摄影后的图片可以保存在记忆棒中，并可以使用同捆的软件《随意拍Edit》进行浏览、编辑、制作等，玩家可以自由的为图片添加各种特效、音乐。录制的影像还可以以AVI格式在PC上播放。

PSP专用“GPS接受器”是以单体的形式发售，并不附着任何软件，需要与专用软件配合使用，例如SEGA公司的《星象仪 便协版》等。“GPS接受器”的信号接收频率为每秒1次，精度为5米。尺寸为45×41×17mm，重约16克。

PSP专用摄像头以及“GPS接受器”将于9月22日至24日召开的东京电玩展2006中展出，届时还将有与其对应的软件一起出展。目前已经公开了的“GPS接受器”适用软件有《潜龙谍影 掌上行动》、《导航软件（暂名）》、《星象仪》、《大众高尔夫场（暂名）》四款。





levelup 网友评论

评论1 GPS的比较感兴趣，但不是为了游戏，希望日后有电子地图的自制软件，那就爽了。（by 12楼）

评论2 GPS在中国能用，而且是免费使用的，收费的是软件和地图。（by 13楼）

事件 SQUARE ENIX公司发表TGS 2006出展游戏名单

本次的TGS展上SQUARE ENIX的展台核心就是"FABURA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII"。这是2006年5月在美国举行的E3展上发表的《最终幻想XIII》的一系列计划，包括PS3的《最终幻想XIII》和《最终幻想 VERSUS XIII》以及其他平台的几个关联游戏。本次预定展出的最新影像是首次在日本公开，除现场之外，还预定在专门网站中公开。

此外本次的TGS展上提供试玩的游戏有NDS版《勇者斗恶龙 怪物篇 JOKER》、PS2版《圣剑传说4》等6款作品，只提供影像的游戏包括《FABURA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII》有5款作品，但说不定还有意想不到的内容展出。

SQUARE ENIX的出展游戏情报

可现场试玩的作品	平台
勇者斗恶龙 怪兽篇 JOKER	NDS
陆行鸟和魔法画册	NDS
圣剑传说4	PS2
最终幻想XI ALL IN PACK 2006	PS2/Xbox360/PC
最终幻想XI 奥特尔冈的秘宝 扩张版	PS2/PC
最终幻想III	NDS

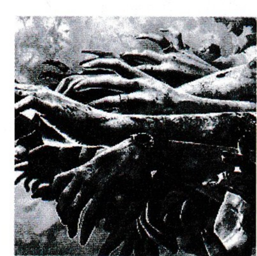
只展出影像的出展作品	平台
最终幻想V ADVANCE	GBA
最终幻想VI ADVANCE	GBA
风神计划	Xbox360
FABURA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII	PS3、手机
最终幻想VII 核心危机	PSP

levelup网友评论

评论1 SQUARE ENIX这次的展出内容依旧势不可挡啊！所出作品几乎涵盖了当下全主流平台，看来玩家们有福气啦！（By 36楼）

评论2 《圣剑传说4》本来说是06年发售的，看来没希望啦！（By 41楼）

软件 吉尔回归Wii版《生化危机》，配音演员透露僵尸将再次成为主要敌人



Capcom公司的恐怖动作游戏《生化危机》自推出以来，不论登陆哪个主机平台，都会受到FANS的热烈追捧，因此有关这款游戏的传言自然也少不了。然而近日有消息说，《生化危机》系列的新作将登陆任天堂的新一代主机Wii，不仅如此，该系列人气角色吉尔·瓦伦丁也将在游戏中出场。

据国外网站Resident Evil Horror报道，他们从可靠渠道获悉，在Wii版《生化危机》中将会有吉尔的身影出现，而为其配音的是好莱乌年轻女星Tara Platt。该网站甚至还透露，Tara Platt已经向他们确认了这一消息，她暗示游戏中的主要敌人将依然以僵尸为主，或者说是类似于僵尸的敌人。除此之外，游戏中还将出现各种丰富的武器，但她没有透露具体的武器名称。

如果Tara Platt所说的确实属实的话，那么吉尔在Wii版的《生化危机》中很可能将是一名可使用的角色，因为她对游戏的武器系统已经有一定的了解。但鉴于该消息并没有得到Capcom官方的确认，而且透露这一消息的不是游戏开发人员而是配音演员，因此也显得不够可信，但无论如何，对于《生化危机》这样一款游戏来说，Wii独特的操作方式还是非常有吸引力的。

levelup网友评论

评论1 Wii版的生化危机也许才称的上正统的生化系列……jill姐姐的回归确实是应了所有FANS的心声。（by 21楼）

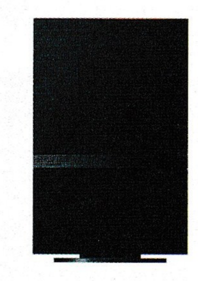
评论2 《寄生前夜3》将在PS3上重现，回归一代经典的操作模式……呵呵，那该有多好！（by 37楼）

硬件 PS2主机降价！新型号"SCPH-77000"9月15日发售

SCE公司宣布，新型号PS2主机"SCPH-77000"预定在9月15日发售。"SCPH-77000"包括黑色的"SCPH-77000CB"和白色的"SCPH-77000CW"，两种颜色将同时发售，价格为16000日元（约合1100人民币）。

该型号的主机在性能方面跟之前的版本"SCPH-75000"没有任何变化，基本上就是"SCPH-75000"的廉价版本。同捆物也相同，除了主机以外还附有与主机同色的震动手柄（DUAL SHOCK2）一只，AV线和电源，专用支架依然是另外购买。







levelup网友评论

评论1 好事，好事。仔细想想当年的2000年的PS2的价格，再看看现在，市场啊……（by 2楼）

评论2 如果换光头也要几百大洋的话倒不如干脆买一台新的……（by 4楼）

◇POKEMON公司宣布，"《口袋妖怪》系列"最新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》的限定版NDSL主机"口袋妖怪原创NDSL蒂亚尔加·巴尔基亚版"将于9月28日同游戏一起发售，售价为16800日元。

◇SEGA公司宣布，由CLIMAX公司开发的PSP原创RPG新作《我的迷宫（己のダンジョン）》将于2006年11月22日发售。CLIMAX公司是MD经典名作《皇帝的财宝》的开发公司，而《皇帝的财宝》的PSP新作也正在开发之中。

◇NBGI公司正式宣布，PS2用RPG游戏《宿命传说》将于2006年11月22日发售，售价为7240日元。

◇EA官方今天对外公开宣布，根据公司的统计数据表明，刚刚于8月22日在北美地区发售的《麦登橄榄球 07（Madden NFL 07）》，第一周的销量可能已经突破了200万套大关。如果该数字准确的话，那么这款游戏很可能有望创造该系列推出17年以来首周销量的历史最高记录。

◇《GT赛车》系列制作人山内一典于《GT赛车》系列官方网站中宣布，PS3平台的次世代《GT赛车》新作将会在本月的东京电玩展2006中公开，这款《GT赛车》新作将比之前的系列游戏有着很大的变化。据悉，PS3上的这款新作并不是之前发表的《GT赛车HD》。

9月3日 星期日

◇SCEJ在东京举行了"《荒野兵器》系列"10周年纪念活动，会上宣布《荒野兵器V 先驱》将于2006年12月14日发售。并同时发表系列最新作《荒野兵器 CROSS FIRE》将登陆PSP平台。

◆吉尔回归Wii版《生化危机》，配音演员透露僵尸将再次成为主要敌人。

9月4日 星期一

◇日本的手机、PC等游戏制作公司Aeria9月4日宣布，正式将游戏制作公司Acquire子公司化。Acquire公司是《天诛》系列、《侍道》系列等人气游戏的开发公司。

◇连锁快餐巨头麦当劳近日宣布，他们已经获得了任天堂的正式授权，将在不久后为其"开心乐园套餐"和"儿童套餐"推出一套任天堂主题可动玩具。这套玩具共包括6款，其中使用了任天堂的马里奥、大金刚和耀西这三个人气游戏角色的造型，凡购买上述两种套餐中的任何一种，就可以获增这6款玩具中的任意一款。

9月5日 星期二

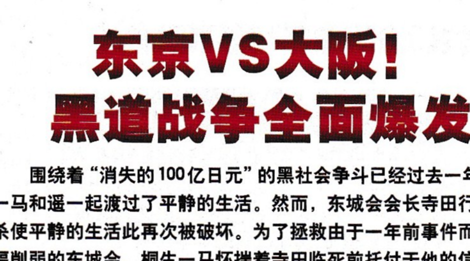
◇SEGA公司宣布，8月31日发售的游戏《梦幻之星 宇宙》中出现了网络模式"登录游戏后被强制推出"、"角色数据破损"等多数不良现象。因此，SEGA公司宣布从9月3日开始暂时关闭本作的在线游戏服务器，进行服务器的维修，预定从10月份开始正式服务。

◇据美国官方网站发表，即使是搭载HDMI端子的60GB版本PS3主机也不会同捆HDMI连接线，玩家需要另外花钱购买。点击PS3网站FAQ专栏的"3.蓝光是什么？"选项，就会看到flash的最下方有注意事项，写着"授权保护的蓝光影像媒体，必须要在对应HDCP的设备上连接HDMI连接线才可以播放1080p。PS3主机不同捆HDMI连接线。"这就意味着玩家为PS3所付出的花销又要增添一笔。

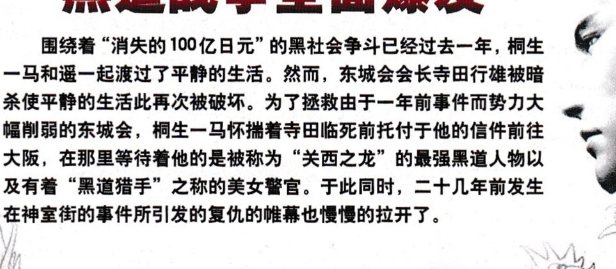
◇据游戏店Game Star的网站报道，《怪医秦博士 火之鸟篇》预定11月9日在NDS平台上登场。这款游戏由元气公司负责开发，由SEGA代理发行。《怪医秦博士 火之鸟篇》是基于著名日本漫画家手冢治虫的最高杰作《怪医秦博士》改编的游戏作品，在游戏中玩家扮演天才外科医生黑杰克，利用触摸笔来为患者治，游戏的操作非常简单。另外，游戏中还有40名以上的《铁臂阿童木》、《三眼神童》、《火之鸟》等手冢治虫漫画作品中的角色客串登场。







东京VS大阪！黑道战争全面爆发



围绕着“消失的100亿日元”的黑社会争斗已经过去一年，桐生一马和遥一起渡过了平静的生活。然而，东城会会长寺田行雄被暗杀使平静的生活此再次被破坏。为了拯救由于一年前事件而势力大幅削弱的东城会，桐生一马怀揣着寺田临死前托付于他的信件前往大阪，在那里等待着他的是被称为“关西之龙”的最强黑道人物以及有着“黑道猎手”之称的美女警官。于此同时，二十几年前发生在神室街的事件所引发的复仇的帷幕也慢慢的拉开了。



关西之龙

乡田龙司

▲大阪黑道组织近江联合的二当家，乡龙会的第二任会长。他独自率领乡龙会，并利用自己的势力展开秘密行动，其真正的目的不明。

关东之龙

桐生一马

▲原关东黑道组织“东城会”的传奇人物，人称“堂岛之龙”。在经历了一年前的事件后，毅然拒绝成为东城会会长，离开了纷乱的江湖。

TEXT BY 风间仁

如龙 2	推荐 玩家年龄	17
龙が如く2		
PS2 / A·AVG	SEGA／日版／1人／7140日元	2006.12.7

8月31日，SEGA公司召开新作发表会，发表了于去年发售的PS2动作AVG游戏《如龙》的续作《如龙2》。《如龙》是由日本知名作家驰星周与“黑道”制作人名越稔洋联手打造的一款跌宕起伏、爱恨交织的游戏作品，它可以说是去年最出乎玩家意料的游戏佳作，也可以称得上是目前为止最成功的黑社会题材游戏。时隔一年，“堂岛之龙”桐生一马再次被卷入黑道纷争，而他的对手是名震关西地区的“关西之龙”乡田龙司，一场波及关东和关西两大地区的黑道战争爆发。



▲本作的女主人公，大阪警署第四课的主任，视所有黑道人物为敌，不知是处于什么原因而接近来到大阪的桐生一马。



▲就在桐生一马与遥为某人扫墓时，寺田行雄在眼前被杀。



▲桐生想把东城会的未来托付于已故堂岛组组长之子大吾，并于他一同前往大阪。



狭山薰

▲在大阪桐生与他生命中的另一个重要的女性狭山薰相逢

爽快度上升200%！超进化的战斗系统！

必杀技的种类增加至前作的两倍

战斗中随着攻击命中“打击槽”会不断地增加，当满足一定条件时消费打击槽便可以释放必杀技。必杀技发动时会根据手中装备的武器或者当时周围场地而发生变化，例如，桐生在赤手空拳时发动必杀技，如果发动时靠近桌子就会出现将敌人头部猛烈撞向桌子的画面，如果靠近墙壁就会将敌人撞向墙壁。也就是说虽然是简单的按同一按键发动，根据武器、场景的不同，必杀技的效果就大不相同。而本作中必杀技的种类增加了一倍，这意味着战斗场地和可使用武器的大副增加。

打击槽发生变化！

本作中的打击槽与前作相比发生了变化。前作中打击槽是由长、短两段组成，当长的一方蓄满进而进入短槽时，桐生就进入“打击状态”，此时攻击力会大幅提高，并可以在满足一定条件时发动必杀技。但“打击状态”下如果不继续攻击或者发动必杀技后，“打击状态”便会消失，需要进行重新累积。在本作中短槽增加至五个，也就是说如果全部蓄满，桐生可以连续发出多次必杀技，其爽快度势必将大幅提升。

必杀技1 发生条件 周围有汽车停泊



◀▲先将敌人击倒，然后在敌人脚前方向发动必杀技，此时桐生双手抓住敌人双脚，将其抡起猛烈的向车窗上丢去。

连携攻击大幅强化

当周围有同伴协力者存在时，可以发出爽快感超越必杀技并且威力惊人的连携攻击。这里的协力者不仅仅指游戏中的同伴，还有一些NPC，就像图中的拉面店伙计。如何能让这些人成为协力者目前尚不明了，或许是需要完成支线剧情的任务。总之一句话，好人有好报，只要像前作中那样热心助人，相信一定会获得很多的帮助。

◀劈头盖脸一大碗，敌人下血一大半，拉面的威力还真不小

▲热腾腾的大腕拉面摇摆而来……



与女警狭山的连携攻击，两人同时高腿痛击敌人头部，帅气十足。美女刑警果然身手不凡！

必杀技2 发生条件 敌人背靠墙壁

◀▲抓住敌人头部靠近身后的栅栏，用脚猛踹敌人面部，给予其重创。(非专业人士，请勿模仿)

必杀技3 发生条件 装备武器“拐”

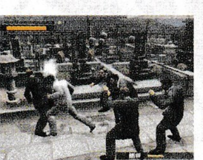




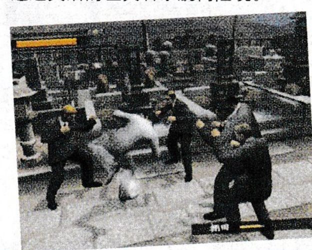
◀▲装备中国古代武器拐时才出现的必杀技，使用拐对敌人进行一连串势大力沉的快速攻击。

新要素！全方位攻击！

前作中的攻击方向虽然会根据敌人的站立位置进行一定的补正，但是基本上还是向前方攻击的，因此有时会向无人方向进行攻击，造成不利的局势。而本作中的这一情况得以改善，玩家可以向任意方向进行攻击，即使被重重包围也可以通过灵活的左突右杀脱离险境。



▼向正面攻击敌人后，立即向后方的敌人发起攻击，使后方的敌人无法进攻





◀就在后方敌人发呆时，再使用腿法攻击前方敌人。就像这样可以不断的向各个方向发起连攻。

古牧流奥义添新技

前作中，赛之河原的一位老者古牧宗太郎传授了桐生一马一套特殊的攻击技巧，这便是古牧流奥义。这套绝学对游戏后期的战斗有着很大的帮助。本作中古牧流奥义将有多种新技追加，看来古牧宗太郎老师在前作中还是留有后手的，难道是怕“教会徒弟，饿死师傅”？



◀用右手挡开对手的直拳并捉住其手腕，顺势将敌人向自己的右方拉近……

◀▲使用左手肘击打对手毫无防备面门，正所谓借力打力，此招应该是挡身技的一种。

支线剧情和迷你游戏更加丰富

前作中的夜总会只是一种跟女性聊天，提升好感度的场所。但是从本作开始可以跟好感度高的女性在店外约会。不仅如此，玩家甚至可以自己经营一间夜总会。

本作支线剧情之一是桐生将成为一名店门前的接待人，最终目的就是让桐生成为最强的接待人。不过，"堂岛之龙"站在门前接客，还有人敢进吗……

开间"夜总会"

◀本作中夜总会女郎的数量将大幅增加，而且也会更加漂亮。

▶夜总会的内装修也可以自己进行设计。

成为接待人





迷你游戏大幅增加

本作中迷你游戏的数量将比前作大幅增加，通过迷你游戏可以获得各种情报和道具。目前已公开的迷你游戏有录像欣赏、高尔夫以及保龄球。



◀只是坐着看录像也未免太无聊了……等等，还是搞清楚录像的具体内容先。



▶与前作中的棒球类似，通过调整击球的力度与角度来命中前方的球。



▲保龄球的玩法则是与现实生活中差不多。

支线剧情在100个以上

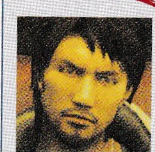
支线剧情是通过再特定的时间与特定的人物接触而发生，可以说每一个支线剧情都是一个小故事，完成后能够获得相应的奖赏。由于本作的舞台在东京和大阪两地展开，所以本作中的支线剧情也多达100个以上。



▲这位孕妇看来遇到了麻烦

◀恐吓？遇到这些卑鄙的小痞子，最好的解决方法就是拳头。

豪华声优阵容集结 主要登场人物公开



堂岛 大伍

声：德重聪

桐生一马之前所在的堂岛组原组长之子。似乎与桐生一马之间有着很深的渊源。



高岛 辽

声：馆 ひろし

继寺田之后担任近江连合本部长，是敌是友目前不明。



别所 勉

声：赤井英和

狭山薰的上司。为了能够升官进入警视厅，而暗地中策划着什么。



瓦 次郎

声：寺岛 进

年过四十的老刑警，就在桐生出发去大阪的同时，他被牵涉进在神室街发生的某事件中。



遥

声：钉宫 理惠

一年前发生的100亿日元失踪事件中的主角，现在与桐生一起生活。



伊达 真

声：山路 和弘

原搜查四课的刑警，前作中给予桐生很大的帮助，现已辞去警察工作。



赛之花屋

声：藤原 喜明

专门收集情报并高价出售的"情报屋"，藏身于神室街中流浪汉集聚地"赛之河原"，一年前与桐生协力。

名越稔洋



"《如龙》系列"制作总负责人。曾经还推出过《超级猴子球》等很多名作。

——首先介绍一下本作故事的主题。

名越：关东和关西的抗争剧和成年人的恋爱故事等，在前作中没有出现过的很多新要素将在本作中登场。"人与人之间有深度的故事"这样的基本概念是跟前作是一样的。世界观也跟前作一样非常硬派，并不会因为有恋爱要素，就变成"软弱"的故事。另外，故事内容方面非常丰富，支线剧情也变得更加复杂。

——基本上就是在东京和大阪来发展剧情？

名越：是。但是为了避免玩家觉得来回的路程觉得烦躁，在这一方面下功夫，加入了其他的要素。

——迷你游戏和支线剧情跟前作相比变得更加充实。

名越：加入了很多很多迷你游戏和支线剧情，制作的时候吃了不少苦（笑）。商店、夜总会等设施大量增加，同时我们还加入让玩家亲自经营商店，向游戏中的市民服务的要素。

——夜总会经营也算这些要素的一部分吧？

名越：没错。光是与营业员之间的情节和模拟游戏一样的经营商店等要素就有相当多的内容。

——关于战斗系统，有没有比较大的变更点？

名越：关于成长系统方面没有太大的变化。玩家通过帮助别人、吃东西、打败敌人等方式来获得经验值，把经验值分配到三个基本能力值上。但是必杀技方面大幅增加，由于本作追加了连携攻击的要素，所以无论是在视觉方面还是爽快感都大幅度增加。

——也就是说战斗的自由度比前作高？

名越：通过了解前作玩家的反馈意见，我们觉得战斗的自由度还可以再高一些。当然我们也完全保留在前作中受欢迎的战斗系统。

——听说前作中关于"表现"方面的问题有各种调整，那么本作在这一方面有如何调整？

名越：我们从最初开始想做的东西并不是给玩家带来无谓的刺激，而是带有现实味道的人与人之间的故事。所以交谈的方向性跟前作一样，只是在细节方面上进一步进行调整。

——最后向读者说一句话

名越：这并不单单是续作，而是内容完全一新的全新作品。敬请期待！



绝艳的美女、风景宜人的热带海岛、丰富的迷你游戏、数量众多的性感泳装……Xbox游戏《死或生 极限沙滩排球》在发售后吸引了无数男性玩家的眼球。现在，随着次世代主机Xbox 360的推出，其续作《死或生 极限沙滩排球2》也在全方位进化后强势登场。此次要向大家介绍的是游戏中登场的大量泳装以及大幅强化的日晒痕系统，而制作人板垣丰信将为我们解读游戏制作的内幕。

TEXT BY 风间仁

死或生 极限沙滩排球2 Dead or Aliv Xtreme 2	推荐玩家年龄	未定
X360 ETC	Tecmo／日版／人数未定／售价未定	2006.预定

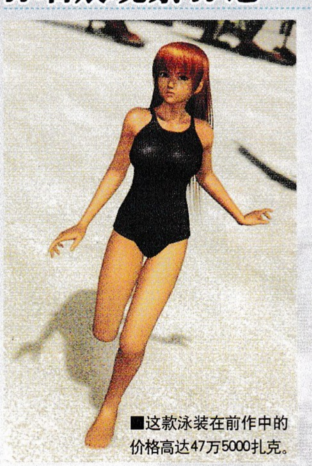
DEAD OR ALIVE XTREME 2

穿着泳装享受日光浴后身上会留有日晒痕，这是在前作中便存在的游戏系统，而本作中身体的日晒部分与着装部分的差别会更加明显。在前作中，日晒痕的肤色共分为五个阶段，并且会根据日光浴地点的不同而有所区别，相信在主机性能大幅进化的新作中日晒痕将会更加的真实。

泳装与沙滩创造出的奇迹——日晒痕

日晒痕观察日记 霞篇

穿着学生专用泳装的霞是那么的朝气蓬勃，给人以年轻、健康的印象，在这愉快地度假中，就先穿着它进行日光浴吧。



■这款泳装在前作中的价格高达47万5000扎克。



◀在初次享受日光浴后，霞又换上了性感的网状新比基尼"Ifrit"，此时可以清晰的看到学生泳装所留下的日晒痕。



◀▲再次更换泳装后，"Ifrit"所留下的日晒痕也清晰可见了，而之前学生泳装的痕迹正在慢慢的消退。

日晒痕观察日记 绫音篇

接下来让我们来观察绫音小姐的日晒情况。身着明亮的海蓝色泳装"Kirroyal"的绫音给人以高贵的感觉。

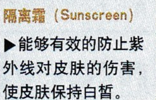


■在沙滩上悠闲地晒太阳

日光浴道具依然存在?

前作中，有两种与日光浴相关的道具存在，一种是日光露、一种是隔离霜。想必新作中的相关道具会更加的充实，使玩家能够更轻松的晒出像要的日晒痕。





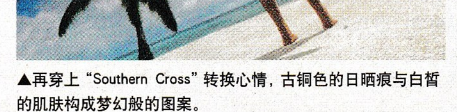
日光露（Suntan lotion）

◀日晒效果两倍化的道具，是快速晒出日晒痕的重要法宝



隔离霜（Sunscreen）

▶能够有效的防止紫外线对皮肤的伤害，使皮肤保持白皙。



▲再穿上"Southern Cross"转换心情，古铜色的日晒痕与白皙的肌肤构成梦幻般的图案。



▲由于这款"Mizar"的设计与"Southern Cross"十分相近，因此日晒痕不易辨认。

◀"Mizar"的主色调与绫音的发色相近，色彩艳丽是这款泳装的最大特色。

Swimsuits&Gravure

新作泳衣&写真收藏

本作中将会有大量的泳装登场，其总数超过300件。不仅是泳装的数量，泳装的品质也发生了巨大的变化，本作注重泳装与角色是否匹配以及泳装面料质感的表现。另外，虽然有不少泳装与前作中名字相同，但是样式却是进行过重新的设计，给人以焕然一新的感觉。

在游戏中能够对角色们各种美丽姿态进行观赏，其种类共有180种以上，玩家还可以使用在游戏内获得的照相机来拍下她们美丽的瞬间。即使是相同的场所，根据不同角色、不同的时间段，以及角色人数的不同，可进行观赏的种类都将发生变化，另外还有在特定条件下才能出现的特别景象。



■在海边找到枯木，坐下来休息一下。

NEW Aludra With 绫音



■是一款相当性感的泳衣。

趴在沙滩上晒太阳的绫音。身上穿的泳衣是本作中新登场的"Aludra"，这款泳衣看起来像是比基尼，但实际上上下是连在一起的。

RENEWAL Merope With 瞳

在干枯圆木上玩耍的瞳，这是与前作的密林有些相似的场景。瞳身上穿的泳衣是Merope，虽然在前作中也出现过，但是外观却有很大的改变。



■照射在水面上的影子非常细腻。



NEW Affinity With 霞

在炎热的沙滩上奔跑的霞。身上穿的是新登场的泳衣"Affinity"，但怎么看起来不像是泳衣……。

NEW Monte Carlo With 海伦娜

▲泳衣的颜色和造型给人以成熟、性感的印象，与海伦娜十分匹配。

海伦娜身上穿的"Monte Carlo"是今年流行的性感泳衣，也是本作全新登场的肌肤裸露度很高的泳衣。

访谈 Interview

——晒黑之后如果穿另外一件泳衣的话，之前的日晒痕就渐渐消失吗？

板垣：是的。但是日晒痕不会立刻消失，而是随着时间慢慢变成自然的颜色。我们的目标就是让普通的玩家认为这样的晒斑会带来很好的视觉效果，还有就是跟现实中的日晒痕一样，换上不同的泳衣就会形成不同的日晒痕。另外，我们还在游戏中加了隔离霜、墨镜等物品，可以跟泳衣配合起来做出一种自己想要的日晒痕。

——除了日晒痕系统以外应该还有很多其它此类的系统吧？

板垣：当然了。因为实在是太多，我怕游戏发售之前没法完全介绍（笑）。

——瞳的观赏模式看起来跟前作相比感觉有很大的强化，另外前作中登场的自行车、秋千等设备在本作中还会出现吗？

板垣：关于美女观赏，到目前为止一共有180种以上。因为保留了前作中感觉不错的部分，所以比当初的预定的增加了一点。自行车、秋千等设备依然会在本作中登场，而且这次观赏模式的场景比前作大很多，所以和前作相比感觉有很大不同。关于观赏模式方面还有很多没有公开的秘密，不久后我们会陆续揭晓相关内容。

——海莲娜的观赏中看到了小别墅，拍摄场地是不是增加了？

板垣：这次想增加各种场景，所以增加了拍摄专用的场地，我们内部称"拍摄专地"。另外，一部分场地是需要满足特定条件才会出现。

——哦，那就是说玩游戏的时候还需要研究特定场地的出现方法。

板垣：虽然要满足条件，但是这些条件都不是那么苛刻，一般在正常的游戏中都可以看得到。

——在资料中看到宾馆并不止一家，那么本作中一共登场多少家宾馆？

板垣：可以从3家宾馆中选择想住宿的宾馆。随着选择的宾馆，风景和拍摄场地大有变化。比如说刚才提到的海伦娜所在的宾馆小别墅，这个宾馆名字叫"SEABREEZE COTTAGE"，另外两家叫"GEMSTONE SUITE"和"MOONLIGHT REEF"。

——随着选择的宾馆种类，游戏内容会有很大的变化吗？

板垣：可以根据玩家的兴趣和爱好来选择不同的宾馆。游戏攻略的方法也随着玩家选择的宾馆会有很大的变化，敬请期待。


■虽然日光照射强烈，但在码头边上依然可以享受南国之海的清凉。

NEW
Barbara With 海伦娜

在宾馆的小别墅里悠闲的海伦娜，穿着本作中新登场的“Barbara”，这是一款正面覆盖面积很小的性感泳衣。


■这款泳衣非常配具有成熟魅力的海伦娜。


NEW
Rune With 蕾芳

坐在码头上玩水的蕾芳。身着新登场的泳衣“Rune”，淡黄色的上半身和带扣的下半身，给人的感觉非常轻快。


■这种颜色不管谁穿都会非常的合适。

NEW
Schiller With 蒂娜

在沙滩上摆出性感姿势的蒂娜，身上穿的“Schiller”也是一件新品。下半身的两侧是用细绳来打结，给人带来一种可爱＆野性的感觉。



RENEWAL
Southern Cross With 绫音

绫音身上的“Southern Cross”在前作中登场过，但是泳衣的设计和前作相比有很大的变化。

NEW
Roostar With 蕾芳

在白色的沙滩上穿着白色的“Roostar”，虽然看起来有些单调，但实际上泳衣上面的蓝色边条和红色蝴蝶结使她更加显眼。

——那岂不是写起攻略来还需要一定难度（笑）？

板垣：嗯，的确是。但实际上游戏本身并不那么复杂，即使是第一次接触本作也很容易理解。在前作中“垃圾箱系统”是游戏重点，而本作中改换成“好感度系统”，所以跟其他角色之间的好感度在本作是一个非常重要的要素。

——在照片中发现霞的身材是不是比以前好了？感觉胸部比以前变大了。

板垣：看出来了吗？因为今年是“《DOA》系列”10周年，所以这次我亲自对霞和绫音的身材重新进行了调整。但是这些变化只能在游戏中完全体现出来，只看静止画是无法完全体现出她们的魅力（笑）。

——近期的开发进程如何？

板垣：最近着手的主要项目有泳衣，就在刚才（接受采访之前）决定了哪个角色在扎克店铺里能购买哪些泳衣，本作中的所有泳衣都做得非常棒，个人感觉要比前作强5～7倍。说实话前作中有不少重复性质的泳衣，但本作中每一件泳衣都有不同的个性，配泳衣的时候我们根据角色的个性以及魅力来选择不同的泳衣，所以所有角色不管是穿哪一种泳衣都会觉得很适合。

——关于道具和装饰品方面？

板垣：道具方面目前已经差不多完成了，现在只剩下对道具的注释。比如“望远镜”，默认就是“看见南十字星……”之类的注释。但也会有其它的注释出现，比如因为绫音之前从没见过望远镜，所以当她接近望远镜时，就会出现“这是个大炮吗？”之类的注释。关于装饰品方面，我们加入了不少在市面上流行的装饰品，因此观赏模式的质量和素质也相当高。另外，让玩家瞩目的一点就是“摄影师模式”。摄影师模式的自由度非常高，在这个模式中玩家以操作FPS类型的方式来操作拍摄，也就是以主观视点的方式可以站在场地的任何地方进行拍摄。制作过程中我们参考了《光环》（笑）。另外还加入了注视等辅助模式，几乎完美地模拟出现场拍摄的气氛。

——最后，本作的完成度如何？

板垣：前两天刚刚结束日文录音，现在大概是70%左右吧。前作中第一天是由莉萨来带领玩家介绍岛上的各种设施，而本作在这方面上准备了意想不到的情节。可能从下周开始进行英文的录音，这次蒂娜的英语声优采用了德克萨斯出身的女性，非常匹配蒂娜的形象，希望各位在游戏中能体会到。

スーパーロボット大戦XO

TEXY BY 六段音速

超级机器人大战XO スーパーロボット大戦XO	推荐玩家年龄	全
X360 S·RPG	Banpresto／日版／未定／7329日元	2006.11.30

近来佳作不断的Xbox 360又有新动作，集合了日本众多机器人动画作品的超人气S·RPG游戏《超级机器人大战》（以下简称《机战》）系列也加入了Xbox 360的阵营。本作是2004年12月发售的《超级机器人大战GC》（以下简称《GC》）的移植版，登陆次世代主机的本作，除了游戏画面有了显著地提升以外，还针对Xbox 360的特点增加了许多新要素，下面就由音速我为大家介绍这款首部登陆次世代主机的《超级机器人大战》。

众多人气机体、角色全面参战！





战斗画面、地图画面全面升级！

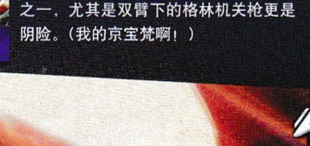
Xbox 360版《超级机器人大战》新情报最速公开！



大魄力的战斗画面精彩绝伦！



◀由4名驾驶员操纵的战车形态的J9III在游戏中可以自由变形哦。



◀▲ALEX可算是保密工作最成功的高达之一，尤其是双臂下的格林机关枪更是阴险。（我的京宝梵啊！）

▼▶ZZ高达最强大的武器，拥有惊人破坏力的高能米加粒子炮，不仅有攻击复数敌人的能力，同时还可以作为地图兵器使用。不过EN消耗太多，粒子炮虽好，用的时候也不能贪多哦！



高能米加粒子炮发射

超兽机神断空我

◀四兽合体，野生化状态完成，超强力射击武器断空炮发射！

绝对无敌雷神王

▶雷神王无敌必杀技，神之闪电霹雳斩将敌人一刀两断！



苍之流星SPT雷兹纳

◀飞鸟英二驾驶的雷兹纳与古斯特罗驾驶的德鲁基恩，命运的对决就此展开！

无敌机器人托莱达G7

▶巨型超级机器人托莱达G7，驾驶员却是小学生竹尾和太（又一个正太驾驶员）



重战机艾尔盖姆

◀塔巴王子在游戏中盘时驾驶的艾尔盖姆MK-II，相信喜欢《五星物语》的玩家对永野护的机设不会陌生吧。

登场作品名单

本作中共有19部人气机器人动画登场，其中的《绝对无敌雷神王》、《银河烈风幕臣我》、《银河疾风流离我》和《最强机器人大王者》这四部作品，在所有《机战》系列游戏中，也只是在《GC》中出现过而已，喜欢超级系机器人、特别是喜欢这四部动画的玩家可千万不能错过本作哦。

- 《机动战士高达》
- 《机动战士高达0080 口袋中的战争》
- 《机动战士高达 08MS小队》
- 《机动战士Z高达》
- 《机动战士高达ZZ》
- 《机动战士高达 逆袭的夏亚》
- 《真盖塔对新盖塔》
- 《魔神凯撒OVA》
- 《未来机器人达尔塔尼亚斯》
- 《超兽机神断空我》
- 《苍之流星SPT雷兹纳》
- 《绝对无敌雷神王》
- 《银河旋风无赖我》
- 《银河烈风幕臣我》
- 《银河疾风流离我》
- 《重战机艾尔盖姆》
- 《无敌机器人托莱达G7》
- 《最强机器人大王者》
- 《机甲战记龙骑兵》



◀三机合体的大王者是由小行星王子弥特担任主驾驶员。最重要的是三人驾驶，所以精神不会吃紧。



◀与真盖塔的必杀技"阳光弹"相比，新盖塔的必杀闪电弹同样威力无边，将巨大的闪电投向敌机的画面也十分壮观。





▶驾驶由银河烈风队五人小队组合的超级机器人幕臣我，将邪恶势力斩尽杀绝！

机动战士高达

▶钢坦克、高达RX-78、钢加农，多么令人感动的组合啊！三机合力，作战正式开始！

◀"超越神的存在，将所有恶魔打倒！"这就是无敌的超级系机器人，魔神凯撒。

魔神凯撒OVA





◀由健、塔普和莱特协力完成的合体攻击，三人你来我往轮番进攻，可谓魄力十足。

▶由战斗机器人阿特劳斯、机械狮子贝拉里奥斯和战斗机钢帕合体而成的巨型机器人大王者，使用火焰剑十字斩将敌人炸裂。

未来机器人达尔塔尼亚斯

丰富多彩的连携攻击！

▲奈伊、安东和海克拉，三人配合展开合体攻击。

▶卡缪驾驶Z高达参战！

光芒之剑，一击炸裂！

▲经典的胸部导弹攻击，地球人都知道，汗……

◀伴随着一声熟悉的"耶！"，J9三华丽的攻击上演了。

战斗演出、系统画面升级，新要素最速CHECK！

以Xbox 360为平台的本作与《GC》相比进行了诸多改进，首先也是最直观的变化就是画面效果的提升；其次，驾驶员的战斗特写和援护攻击的表现方式也与以前有所不同；不过最最令人吃惊的，恐怕还要数《XO》特有的对战功能。本作将支持玩家通过Xbox Live进行联机对战，这可是历代《机战》都不曾尝试过的，像这样一款S·RPG游戏究竟将以怎样的方式展开对战，真的是让人十分期待。此外，本作还在《GC》的基础上追加了新机体、新剧情，详细情报官方将在今后陆续为大家公开，敬请期待！

特写画面插入

◀在战斗动画进行过程中，将插入驾驶员的演出特写画面，当使用特定的武器时，该特写画面就会插入。

援护攻击窗口

▶当选择接受援护攻击时，进行援护的己方机体将被显示在画面上方的援护攻击窗口里，使连携攻击更加逼真。

使用Xbox Live进行对战！



▲官方公开的首张对战画面，使用Xbox Live进行对战，相信应该会给玩家带来传统《机战》里前所未有的新乐趣。



TEXT BY 六段音速

机动战士高达 SEED DESTINY 连合 vs. 扎夫特 II PLUS	推荐玩家年龄	未定
机动战士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs. ZAFT II PLUS		
PS2 ACT NBGI / 日版 / 未定 / 未定	2006.12.7	

《机动战士高达 SEED》及其续篇《DESTINY》自从在日本上映以来，就以其华丽的机体、美形的人物和豪华的声优阵容赢得了无数FANS的支持，在日本再次掀起了一股高达风暴。本作正是以该系列动画的最新作《机动战士高达 SEED DESTINY》为背景，以日前在日本街机平台人气正旺的同名游戏为蓝本开发的一款PS2平台的移植作品。作为2005年11月推出的《机动战士高达 SEED 连合 vs. 扎夫特》的续篇，本作针对家用机的特点对游戏进行了完善并增加了部分新要素，下面就请大家来先睹为快吧！

原作机体悉数参战！总数超过80种以上

原作中出现的所有人气机体都将在本作中登场，机体总数达到了80种以上。此外，在系列最新作《机动战士高达 SEED 观星者》中初次亮相的主人公斯威恩的机体强袭·黑也将在游戏中出现，该机体可是8月中旬才刚刚在日本的街机版中登场的哦！

《DESTINY》动画后半段登场的MS，是扎夫特为了结束与地球联合军的战斗并最终实现"DESTINY"计划而开发的机体。同时装备了可以应对远程射击和近身格斗的多种武器，是扎夫特军最强力的王牌机体。

驾驶员 真 飞鸟

命运高达 ZGMF-X42S COST 590

丰富的攻击方式



▲主射击武器光束来复枪可以实现蓄力射击。

身为调和人（coordinator）少年的真 飞鸟原本居住在奥布，在前次大战中不幸卷入了奥布与连合军的战斗，丧失了包括双亲和妹妹在内的全部亲人，其后加入了扎夫特军并逐步成长为一名红衣 ACE 机师。

强袭·黑高达参战！

出自《机动战士高达 SEED 观星者》

强袭·黑高达 GAT-X105E COST 450

以 X105 强袭高达为蓝本，在续航时间及操作系统等各方面都得到大幅强化的MS，兼备出色的射击和格斗能力，驾驶员是地球连合军士兵斯威恩。



◀▲装备了两只小型光束来复枪，以快速的连续射击来达到压制并最终摧毁敌人的目的。

与命运高达同期生产的MS，背部装备了与强袭自由相似的超级龙骑兵系统，与命运高达不同，传奇高达以射击为主要攻击方式。

传奇高达 COST 590 ZGMF-X666S

驾驶员 雷·扎·巴雷尔

向自由之路迈进！



▶▲挥动威力巨大的光之铁拳将敌人击溃！（不过论威力的话还是神高达的 God Finger 更胜一筹^_^）

驾驶员 基拉·大和

强袭自由高达 ZGMF-X20A COST 590

与强袭自由高达同期生产出来的MS，背部装备了可与本体分离的飞行器系统，可以实现丰富多采的攻击方式的组合。

驾驶员 阿斯兰·扎拉

无限正义高达 ZGMF-X19A COST 590



以正义之名而战！



▶▲晓装备的特殊镜面反射装甲可以将敌人的光束射击反弹回去。

新要素全面公开!

COST 590超强力机体登场!

与前作相同，本作中的机体也同样拥有COST战力槽的设定。越是强力的机体，在被击坠后消耗的战力槽也就越多，因此玩家可以根据自己的实力来选择适合的机体。本作中新增加了COST消耗590的超强力机体（如强袭自由高达、命运高达等），而前作中一些消耗COST值比较低的机体在本作中也有所调整，原先消耗COST为280的机体下降到了270，210的机体COST值下降到了200，进一步增加了玩家的选择范围，同时也完善了游戏的平衡性。



▶ 巨大的毁灭高达也将在本作中登场，不知道这架拥有名符其实毁灭性破坏力的机体是否也能在对战中使用。

在“PLUS模式”中创造属于自己的《SEED》历史

“PLUS模式”是本作的一个新增要素，该模式中收录了系列迄今为止数量最多的任务关卡。简单来说，玩家可以在这里创造只属于自己的《高达SEED》历史。另外，本作还为玩家提供了在各种条件下战斗的“挑战模式”、自由欣赏动画和音乐的鉴赏模式等各种丰富多彩的模式，进一步增加了本作的游戏性。



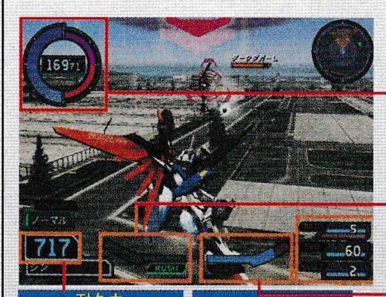
◀ 从画面来看应该是阻止“尤尼乌斯7”坠落作战中的情景，任务内容应该就是保护“粉碎器”并破坏“尤尼乌斯7”吧。

▶“PLUS模式”中的场景之一，玩家要与露娜玛利亚和雷一起协力完成任务。

战斗画面一览

觉醒状态能力选择更富策略性!

在本作中，玩家可以在觉醒状态下选择强化“突进（Rush）”、“能量（Power）”和“速度（Speed）”这三种能力中的任意一种。其中“突进”的效果类似于前作中的觉醒，该状态下机体的防御力有所上升，同时可以进行连续格斗和射击等动作。选择“能量”的话，机体的攻击力将得到大幅提升，而在“速度”觉醒状态下，机体的移动性会有显著的上升，如何选择适合于机体的觉醒技能就成为了制胜的重要因素之一。另外一点与前作不同的地方是，具备变形机能的机体变形的时机可以由玩家自由掌控，而不象前作一样只要进入冲刺状态就会自动变形。



COST
机体被击坠后就会消耗COST值，当合计消耗超过1000后就意味着该小队败北。

觉醒槽
攻击命中、自机或友机被击坠后觉醒值就会上升，达到一半以上时就能发动觉醒技。

耐久力
耐久力为零时该机体即被击坠，而COST值越高的机体耐久力自然也就越高。

冲刺槽
通过消耗冲刺（Boost）槽，机体可以作出冲刺（高速移动）或回避等动作。

弹药数
显示机体使用武器的残余弹药数，弹药数随着时间的推进可以自动补给。



能量（Power）▶
新增的觉醒技能之一，该技能可大幅提升机体所有武器的攻击力。此外，该状态下即使受到敌人的攻击也不会出现硬直。兄弟们，有仇的报仇啊！

◀ 速度（Speed）
本作新追加的觉醒技能，在该状态下机体的移动速度大幅上升，此时正是利用冲刺、回避等动作，发挥机动性优势歼灭敌人的大好时机。



荒木飞吕彦职业生涯25周年纪念计划第一弹！



英国贵族乔斯达爵士误以为心术不正的酒鬼白兰度是自己的救命恩人，便在白兰度死后收养了其子迪奥。谁知迪奥比他的父亲还要恶毒百倍，想方设法想要谋取乔斯达家族的财产。在乔斯达爵士之子乔纳森的阻挠下，迪奥的阴谋终于败露，走投无路的迪奥戴上神秘的古代石假面获得不死之身和强大无比的力量。乔纳森在修炼了东方古武术“波纹气功”后，与迪奥及其手下的亡灵们展开血战……

TEXT BY 风间仁

乔乔的奇妙冒险 幽灵之血 ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド			推荐玩家年龄	12
PS2	ACT	NBGI/日版/1人/7140日元	2006.10.26	

人气漫画家荒木飞吕彦的不朽名作《乔乔的奇妙冒险》将再一次被游戏化。此次登上PS2平台的是以漫画的第一部为基础制作的动作游戏，讲述初代“乔乔”（乔纳森・乔斯达）与宿敌的迪奥之间的死斗。本作将彻底回归原点，无论是在画面、台词等方面完全忠实于漫画原作。乔乔将施展特有的姿势、呼吸、波纹等绝技与拥有不死之身的恶魔们激战。

高贵的灵魂与无畏的勇气

乔纳森・乔斯达

乔斯达家族的独生子，考古学家。拥有强健的体魄以及一颗正义之心，10岁时由于马车事故失去了母亲，被父亲抚养成人。10岁时“救命恩人”之子迪奥成为乔斯达家族的养子，从此乔纳森的命运发生了天翻地覆的变化。

乔斯达家族的宿敌

迪奥



▲迪奥烧死了乔纳森的爱犬，强吻了乔纳森的恋人，最后还刺死了养父乔斯达爵士。



▶与漫画原作完全相同的场景，这是初次见面时谢皮利向乔纳森展示“波纹”的威力。

乔斯达家族的养子，他生性残忍、为达目的不择手段，曾亲手杀死了自己的生父。利用石假面获得不死之身的迪奥收罗大量丧尸及古代战士与乔纳森对抗。在漫画的第三部中，利用乔纳森身体复活的迪奥与乔纳森的后人空条承太郎进行宿命对决。

舍身取义的绅士

斯彼得华坤



在伦敦的贫民区“食尸鬼街”长大，并成为那里的头领。他折服于乔乔的绅士风度，并在得知事件的详情后，开始跟随乔乔一起行动。

《乔乔的奇妙冒险》的奇妙世界

漫画家荒木飞吕彦（本名荒木利之，1960年6月7日生于日本宫城县仙台市）的代表作，从1987年开始在《周刊少年JUMP》中连载，描写拥有乔斯达家族血统的几代人的传奇经历。第一、二部描写拥有波纹之力的主人公们与不死者之间的战斗。从第三部开始，登场人们开始操纵精神力的实体化“替身”进行战斗。现在，作品的第七部仍在连载之中。



波纹功与石假面、正义与邪恶的血泪对决!

战斗系统 波纹之力显神威

战斗中按X键乔乔便会运用“波纹呼吸法”不断地积蓄波纹槽，消耗波纹槽释放的“波纹疾走”是对付不死丧尸的唯一手段。



▲波纹疾走的攻击力是根据波纹槽中能量的多少发生变化的。

◀向地面传输波纹，可将附近的敌人全部吸过来。

乔乔最基本的攻击方式“伸缩拳”

◀在旋转的同时发动“伸缩拳”，攻击范围会比平时大幅增加。



▶通过运用波纹使手臂的关节松脱，从而将手臂伸长进行攻击。攻击之前按R1键可以使攻击力增加。

背负着悲惨宿命的男人

谢皮利

在西藏进行了多年艰苦修炼，掌握了“波纹呼吸法”并传于乔纳森。在双头龙之间的战斗中，他为了救助苦战中的乔纳森而死。

战斗系统 觉醒技一击毙敌

当击倒敌人或者连续攻击命中时会增加“命中值”，当“命中值”达到最大时，按下R2键，并转动右摇杆便可以发动“觉醒技”。如果操作准确无误，将会发生威力超强的必杀攻击。





◀按R2键发动觉醒技，即使之后的操作失败，乔乔也能够发出大范围的攻击招式。

战斗系统 帅气姿势利战局

在连续攻击过程中按X键的话，就可以摆出各种“姿势”。在摆姿势的过程当中，游戏中的时间就会停止，此时能够恢复波纹槽和体力。另外，根据不同的姿势还可以提高攻击力、防御力等各种附加效果。



速度UP

▲当被敌人围困或者在与敏捷敌人战斗时，采用提高速度的姿势十分有利。



◀荒木飞吕彦在漫画中所描绘的各种帅气造型都将在游戏中真实再现。



◀在面对攻击力强大的敌人时，增加防御力则是第一选择。

防御力UP



攻击力UP

TALES OF THE TEMPEST
テイルズ オブ ザ テンペスト

TEXT BY 风间仁

风雨传说 テイルズ オブ ザ テンペスト	推荐玩家年龄	全
NDS RPG	NBGI/日版/1人/5040日元	2006.10.26

作为登陆NDS平台的首款《传说》系列”作品，《风雨传说》自从正式发表以来便一直吸引着玩家的眼球，经过两次延期的本作终于要在10月发售。发生在阿莱乌拉大陆上人类与兽人之间的壮大冒险也即将开始。此次就为大家介绍游戏序章的剧情，主人公凯乌斯与少女鲁比亚是因何背井离乡，踏上前往首都的漫漫旅途的。

很久以前，阿莱乌拉大陆被可以进行兽化的种族“兽人”所统治。兽人族有着高度发达的文明，并且拥有超高的身体能力和精神能力，他们将当时的社会治理的十分有序。根据记载，当时生命以及与之相关的技术十分优秀，兽人们构筑了与他们的凶猛的外貌截然相反的精密的文明。

不知在何时，兽人族的一部分势力使用了他们封印已久的技术，导致大量的兽人被虐杀。虽然他们的本来目的并非杀戮，但是由于那次骚乱大陆分成了两个国家，这被后人称之为“兽人战争”。从此，兽人的数量急剧减少，最终将大陆的统治权拱手相让给当时还是十分弱小的人类。虽然兽人族的衰败一度使大陆陷入混乱，但人类重新组建了国家并使大陆再次繁荣起来。

然而，人类将兽人视之为“破坏世界的种族”，并展开了灭绝兽人的运动。但其真正原因在于，兽人在平时从外表上看与人类一般无二，而进行兽化后便能发挥出人类所无法想像的能力，这使人类感到十分的恐惧。统治者们命令教会将兽人族作为异端进行猎杀，而骑士团则负责抵御兽人族或他国的侵略。在兽人灭绝运动“兽人狩猎”中，发现兽人并举报的人将获得丰厚的奖赏。

某日，一位身负重伤的骑士来到了边境的小村费伦。少年凯乌斯并未察觉到，威胁整个大陆的新骚乱的帷幕已经慢慢的拉开了……



凯乌斯 ▶与养父一起居住在阿莱乌拉大陆边境费伦村的少年。

鲁比亚 ▶同样居住在边境小村的少女，祭司的女儿，是凯乌斯的玩伴。

提尔克斯 ◀遥远异国的王子殿下，为了查明本国发生天灾的原因而前往阿莱乌拉的首都加纳

福雷斯特 ◀兽人，提尔克斯王子的随从。对首都附近的地理，风土人情十分了解。

阿丽娅 ▶教会所属的僧侣，对教会的“兽人迫害理念”持怀疑态度。

一 命运开端

最近，阿莱乌拉大陆各处不断有怪物出现，尽管如此，边境村庄费伦村还是和往常一样的宁静和平，我们的主人公凯乌斯和他的父亲便居住在这。一天，凯乌斯与好友鲁比亚相约出村玩耍，在半路上发现一位身负重伤的骑士。作为祭司的鲁比亚的父亲立即为骑士进行了治疗，但是骑士的伤势过于严重，就在当晚濒死的骑士将一枚神秘的结晶交给了看护在病床前的凯乌斯……



◀“刚才鲁比亚来找过你。”凯乌斯没有母亲，从小便和父亲拉姆拉斯相依为命。

▶二人在村口发现重伤倒地的骑士，便立即找来鲁比亚的父亲为其疗伤。



◀鲁比亚打算来年春天去教会的学校读书，看来她打算继承慈父的职业，作一名优秀的祭司。



▶奄奄一息的骑士似乎预感到自己的死期即将到来，他挣扎着将一件重大的秘密交给了凯乌斯。





◀骑士交给凯乌斯的红色水晶突然发出奇异的光芒，这时屋外传来一阵骚动

二 禁断之力

大批的怪物突然袭击了村庄。凯乌斯与鲁比亚虽然有些本领，但在众多怪物的围攻下二人身处绝境。就在这危急关头，凯乌斯的父亲拉姆拉斯解放了隐藏多年的“兽人”之力，解救了二人以及村庄。谁知，得知拉姆拉斯是兽人的村民们不但没有感谢他，还以冷眼相待，最后多亏鲁比亚的父亲从中调解，父子才能平安度过一晚。但是父子二人丝毫没有预料到，一场灭顶之灾正在悄悄地临近……



◀看到儿子被围困，拉姆拉斯挺身而出。

▶为了保护儿子和村民，拉姆拉斯下定决心无论将会招致什么不幸都要放手一搏。



◀拉姆拉斯在一瞬间就变成了兽人，毫不知情的凯乌斯也被父亲的这一变化惊呆了。





◀使用兽人的强大力量，拉姆拉斯将黑影一般的怪物一一消灭。



▲鲁比亚的父亲平息了村民对拉姆拉斯的敌视，承诺将会处理这件事。

三 不共戴天

第二天，由于村民的揭发，所属于教会的异端审问官卢基乌斯率领教会的僧兵来到了费伦村。为了阻止他们的暴行，鲁比亚的双亲出面抗议，结果被女审问官罗米杀害。拉姆拉斯为了掩护凯乌斯与鲁比亚逃走，自己留下与敌兵对抗……

▲年轻的卢基乌斯是教皇的左膀右臂，他所戴的面具正是异端审问官权利的象征，但似乎没有人知道隐藏在面具下的真面目。

◀得知异端审问官到来的鲁比亚立即前去解救被监禁的凯乌斯父子。

▲异端审问会是所属于教会的组织，专横残忍的他们对于同属于教会的祭司也毫不留情，丝毫没有人性可言。

▲女审问官使用强大的魔法将鲁比亚的双亲杀害。

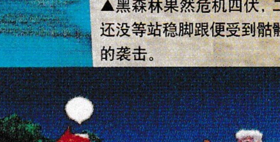
◀眼看着父母被同僚所杀，原打算成为一名祭司的鲁比亚受到了极大的打击，她对教会的敬仰顷刻间变为无比的仇恨。

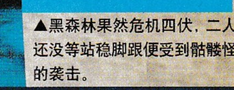
四 逃出升天

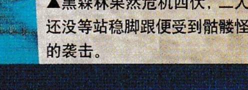
凯乌斯与发誓要父母报仇的鲁比亚逃出村庄，为了能够摆脱追捕二人分头行动。在渔村那鲁斯会合的凯乌斯和鲁比亚却被拒绝搭乘前往首都加纳的船只，万般无奈之下二人决定穿越危险的黑森林。进入黑森林后，二人再次受到了怪物的袭击，就在千钧一发之际，来自异国的王子提尔克斯和其随从福雷斯特登场……



◀▲想要在港口乘船却被拒绝的，只得冒着危险穿越黑森林。







▲黑森林果然危机四伏，二人还没等站稳脚跟便受到骷髅怪的袭击。

▲在路过此地的王子主仆的帮助下，凯乌斯与鲁比亚成功的走出黑森林。

▶从此命运将四人紧密地联结在一起。

对话系统（SKIT SYSTEM）

对话系统就是在游戏中与同伴们进行对话的系统，这一直以来就是《传说》系列的一项传统。本作中将采用"宿营对话系统"，在冒险的旅途中宿营时，与同伴们围坐在篝火旁愉快地对话。"宿营对话系统"有两种发生方式，一是根据剧情的发展强制发生的宿营，二是使用道具"帐篷"进行的宿营。另外，游戏中有的特殊称号可以在"营地对话系统"中获得。

◀"这里比较暖和，过来坐吧。"为掩人耳目提尔克斯与鲁比亚以兄妹相称，而凯乌斯似乎对此略有些嫉妒……









四人合宿

▶提尔克斯和福雷斯特加入后，宿营就变得更加热闹。



两人宿营

▲鲁比亚想起了曾多次超度骷髅怪升天的父亲，不禁泪水涟涟。

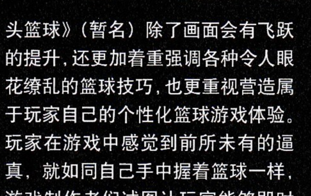
▲凯乌斯和鲁比亚在黑森林中度过了离开家乡的第一个晚上。

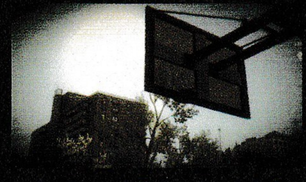
NBA 街头篮球 / NBA Street

□厂商：EA □机种：PS3/X360 □类型：SPG □发售日：未定

虽然美国的NBA是全球世界篮球爱好者的关注所在，但篮球技巧最高、观赏性最强的还是要数美国的街头篮球，这也是《NBA街头篮球》系列为什么能在《NBA Live》和《NBA 2K》两大系列的强压下，能够独撑一片天的原因。

即将登陆次世代主机《NBA街头篮球》（暂名）除了画面会有飞跃的提升，还更加着重强调各种令人眼花缭乱的篮球技巧，也更重视营造属于玩家自己的个性化篮球游戏体验。玩家在游戏中感觉到前所未有的逼真，就如同自己手中握着篮球一样，游戏制作者们试图让玩家能够即时地、更加自由熟练操作游戏中角色的动作。因为这才是次世代游戏应该带给玩家的享受，而并不仅仅是简单地让玩家通过手柄上的四个按键来体验强化后的游戏画面。









次世代《NBA街头篮球》将采用新的运球过人系统，玩家可以更自由地操纵队员带球过人，进攻更加犀利。同时，新的防守系统将使玩家在进行防守时有更多选择的机会，不仅之前作品中各种抢断和盖帽的快感将完全继承，玩家可以体验到防守在游戏同样乐趣非凡。本作中所表现的场景非常广阔和细腻，在许多细节方面甚至可以媲美某些高成本的FPS和动作游戏大作。玩家在游戏中所看到的球场十分逼真，简直与现实生活中的街头球场一般无二，而且场景中会有许多球场同时出现，玩家甚至可以看到周围其他球场上的激烈比赛

对于这款最新的《NBA街头篮球》系列作品只会在次世代平台推出，游戏的执行制作人Mozell解释说："玩家选择《NBA街头篮球》是因为其新鲜、精彩的画面以及与众不同的游戏方式，这也是为什么这款游戏两年推出一作的原因。如果我们同时开发现有主机平台的版本，那么很可能就不得不在游戏的次世代版本开发上进行某些妥协。我们必须把主要的精力都集中在如何改善操作时的流畅、逼真和爽快感，此外还包括玩家在游戏时对画面和操作的反馈。这对次世代《NBA街头篮球》来说是至关重要的。"

超级大战争2/Battalion Wars 2

□厂商：任天堂/Kuju Entertainment □机种：Wii □类型：RTS □发售日：未定

早在去年的E3上，Kuju Entertainment公司就曾经向媒体透露过制作Wii版《超级大战争》的意图，而任天堂欧洲分社终于在德国游戏展（简称GC 2006）上正式公开了这款Wii的最新游戏作品《超级大战争2》。任天堂在题为"Wii将兑现我们的承诺"的演讲上打出了《超级大战争2》的巨大LOGO，并用"BWii"这个标志巧妙地将这款新作与任天堂的新主机Wii的名字联系在了一起。

本作讲述指挥官Pierce和Windsor上校误以为太阳帝国开发出了一种具有大规模杀伤力的超级武器，于是决定先发制人，对太阳帝国所在的珊瑚礁岛屿发起了突然袭击，世界再次陷入了战争的危机之中。玩家可以在游戏中操纵坦克、指挥军舰、驾驶战斗机，并指挥自己的军队直捣敌军大本营，在Wii上完美再现这款人气战略游戏的风采。

游戏的多人连线游戏将包括三种模式，对敌人发起突然袭击的突袭模式；注重战略和战术特点的小规模快速战斗的局部冲突模式；与好友一起组队对战的组队联机模式。海军兵器方面还新增驱逐舰、护卫舰、潜水艇、战列舰、运输舰5种舰艇。

除了上述新增要素以外，Wii版还新增加了5个全新地图，双方也各增加了一些新的作战单位。另外，游戏中还增加了地图远程操作功能以及捕获敌方生产单位和建筑物为我方所用的新玩法。20个单机游戏任务和15个多人连线游戏关卡，再结合Wii的动作感应手柄，保证带给玩家与众不同的游戏感受。



马里奥足球 激情四射 Mario Strikers Charged

□厂商：任天堂/Next Level Games □机种：Wii □类型：SPG □发售日：未定



马里奥大叔和他的伙伴们全都是体育爱好者，足球、篮球、网球、高尔夫、赛车他们都玩得得心应手，随着次世代的来临马里奥与伙伴们的运动场也随之改变。任天堂公司在德国游戏展中正式公布了Wii的新作《马里奥足球 激情四射》，本作是NGC游戏《马里奥足球》的续作，开发工作依然由曾经负责NGC版开发的Next Level Games公司担当。

《马里奥足球 激情四射》基本继承了前作的风格，玩家可以在4个队长中选择其一进行游戏，其中包括马里奥、库巴、碧奇公主和大金刚。游戏的操作与NGC版比较相似，只是由原先的手柄改为了现在的动作感应控制器，玩家可以使用Wii的"遥控器"手柄来完成射门以及扑救等多种动作。

系列著名的超级射门系统在Wii版中也得以继续保留并得到了进一步强化。在任天堂的现场演示中，马里奥表演了他著名的超级马里奥射门，足球变成了一颗巨大的火球向球门飞去，不禁让人又联想起了游戏的NGC版。任天堂表示，NGC版中的许多要素都将在本作中再现，而且将充分结合Wii的特点进行改良和升级。

Wii版《马里奥足球 激情四射》的新增要素也十分丰富。例如玩家可选的球队队长将增加到12个，而其他一些倍受玩家喜爱的游戏角色也将加盟本作，使得游戏的乐趣倍增。每支球队还能从总共8个"特别伙伴"中选择3名作为外援，这些角色虽然技术特点一般，但在力量上远超过NGC版中的普通队员。本作还将对应Wi-Fi对战功能，玩家可以通过网络与好友一起游戏。

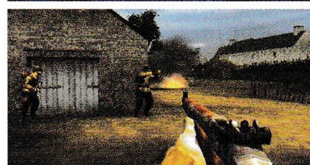
战火兄弟连 登陆日

Brothers in Arms D-Day

□厂商：育碧 □机种：PSP □类型：FPS □发售日：未定







育碧公司正式宣布，人气二战题材FPS游戏“《战火兄弟连》系列”最新作《战火兄弟连 登陆日》将登陆掌机PSP。本作目前正在由育碧上海分公司（曾参与开发《分裂细胞 双重间谍》）和Gearbox Software公司（《战火兄弟连》系列家用机和PC平台的开发商）联合开发。

《战火兄弟连 登陆日》将继承该系列家用机平台的风格，以第一人称射击和团队协作相结合的原则，为玩家逼真再现第二次世界大战壮烈的战斗场面。育碧官方表示，本作将在操作上进行重大改革，游戏将采用针对PSP平台设计的全新操作方式，这也在一定程度上减轻了玩家对使用PSP的单类比摇杆会影响游戏乐趣的担心。本作还将充分发挥PSP的通信机能，游戏为玩家设计了12个各种类型的小型任务供多名玩家联机游戏使用，此外还新增了部分武器装备和车辆等新要素。

《战火兄弟连 登陆日》在剧情上将延续该系列家用机平台的前两作《战火兄弟连：进军30号高地》和《战火兄弟连 地狱之路》的故事，玩家将在游戏中扮演盟军空降兵中士Matt Baker和下士Joe “Red” Hartsock，育碧官方表示，这两个角色均取材于二战时期101空降师中的真实人物。游戏将以诺曼底登陆战役为背景展开，以Baker和Hartsock以及他们所属的连队的战斗为主线，讲述盟军部队在解放法国战役中发生的故事。

自由的陨落 / Fall of Liberty

□厂商：Spark Unlimited □机种：PS3、Xbox 360、PC □类型：FPS □发售日：2007年第四季度

这是一款颠覆历史的游戏作品。《自由的陨落》（暂名）是由Codemasters公司与美国Spark Unlimited公司（《使命召唤：决战时刻》的开发公司）合作开发的一款气势恢弘的二战题材次世代FPS游戏。这款游戏预定于2007年同时登陆PS3、Xbox 360以及PC平台。

《自由的陨落》虽然是一款以二战为背景的游戏，但在情节设定上却与一般的二战题材游戏有所不同。在本作的故事中，英国二战时期抵抗纳粹的灵魂人物——首相温斯顿·丘吉尔不幸在二战爆发前3年，也就是1936年去世了。没有了丘吉尔领导的大英帝国如同一盘散沙，对德国纳粹采取一味的妥协退避政策。纳粹的气焰日益嚣张，很快侵占了英国并吞并了大半个欧洲。然而贪得无厌的纳粹分子很快又把魔爪伸向了大洋彼岸，并于1951年开始对美国大举入侵，很快占领了华盛顿并威胁要对纽约和曼哈顿发动核武器攻击，美国的命运危在旦夕……

对于这款游戏的剧情，Spark Unlimited公司总裁Craig Allen对记者表示，他们希望能通过这种途径为玩家展示一个无比逼真，但同时也与老生常谈的二战历史有所不同的全新游戏体验。玩家在游戏中并不像以往的二战题材游戏一样，扮演欧洲大陆的解放者，而是要在游戏中，在被纳粹占领的美国本土上担负起反抗侵略者的重任，从敌人手中重新夺回失去的自由。

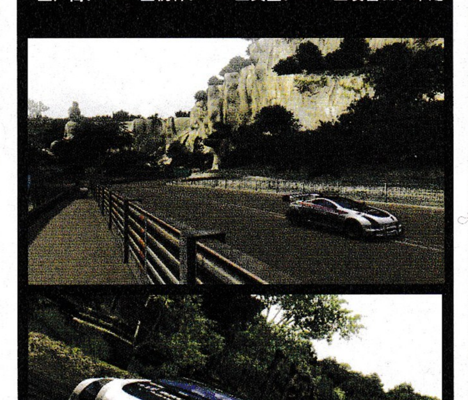
事实上，这已经不是第一款假想历史的二战题材FPS游戏了，SCE公司也计划在今年推出一款类似题材的游戏《抵抗：灭绝人类》，只不过那款游戏的战场是被神秘生物占领的英国。另据官方公布的消息，《自由的陨落》预计将在2007年第4季度登陆北美和欧洲市场。游戏将由英国的Codemasters公司发行，由Spark Unlimited公司负责开发。



山脊赛车7

リッジレーサー7

□厂商：NBGI □机种：PS3 □类型：RAC □发售日：未定



作为PS系主机首发游戏发售，《山脊赛车》系列已经可以说是惯例了，次世代主机PS3当然也不例外。NBGI公司汇集了曾担任PSP版《山脊赛车》和Xbox 360版《山脊赛车6》的两个开发团队共同开发《山脊赛车7》，不仅系列一贯的高素质得以保留，本作还增加了大量的新模式和新要素。

首先，《山脊赛车7》将支持网络联机功能，最多可以实现14名玩家在线进行游戏，而新增的“团队协作模式”和“接力赛模式”则给联机游戏增加了更多的乐趣。与Xbox 360的《山脊赛车6》一样，本作也将设置“环球时间挑战模式”，玩家可以在这里挑战极限，并将自己的名字和记录书写在全球积分榜上。该模式还支持分屏对战，玩家可以通过网络与全球赛车高手一较高下。本作还将新增一个名为“UFLA特别事件”的新模式，在该模式中玩家可以通过网络下载剧情竞赛或赛事来游戏。

《山脊赛车7》的单机部分将围绕着“山脊大奖赛”为主线展开，玩家在游戏中将从一名微不足道的无名车手开始，随着比赛的进行不断积累经验逐步成长。而随着比赛的深入，玩家还将提升自己的声望、获得新的赛车和新的零件。据悉，该模式将包括至少44条赛道（包括反向行驶塞道），总计将有160场独立的比赛。



《山脊赛车7》将着重强调网络联机的游戏体验。比如，当玩家在进行单机游戏时所获得的晋级等其他数据将被自动下载并显示在主菜单上。此外，游戏还将使用“声望点数”来记录玩家在单机模式和网络连机模式中的表现。而“网络对战点数”将被用来记录玩家在网络连机游戏中的表现。



各位亲爱的同学，愉快的暑假过的还爽吧？！如今时值金秋9月，开学的同时又迎来了一年一度专门给这个世界上最高尚职业量身订制的特殊日子——教师节。每个正常的人估计都要和教师这个职业打上20年左右的交道，这其间我们和老师在一起的时间甚至比家长还多，可以说老师就是我们的第二父母，从小把我们拉扯大。现今大多的学生视老师为死敌，老师们在传道受业解惑的同时还要充当全职保姆，绞尽脑汁琢磨怎么才能降伏我们这些让人头疼的孩子，所以说做老师实在不是一件容易的事，做个好老师就更是难上加难。

游戏世界和现实世界一样，也存在着教师这个职业，而且个个是一等一的优秀教师，他们陪养出的学生不是出类拔萃的人中之龙，就是拯救世界的英雄好汉，维护着这个美好世界的和平。所以，在这个教师的节日，我们实在应该带上点礼物，慰问一下这些辛勤的老师们，向他们道一声：“老师，您辛苦了。”

这不，GAME教育局为这些老师们举办了一个教师节欢庆会，请同学们随我进到会场去探望辛勤园丁吧……

漫谈游戏名师

WS教研组主任：

武天老师——龟仙人

主讲课程：龟派气功、魔封波等
座下弟子：孙悟空、小林、乐平、孙悟饭、牛魔王
来自学院：《龙珠》系列（FC，PS2等）

教师履历

这位老爷子绝对是教师队伍中的前辈级人物之一，投身于教育事业大半生，兢兢业业，悔人不倦。武天老师地球上也可算是叱咤风云一时的人物，他的武术修为使其在武术界广受爱戴，被誉为“武术之神”，而且他还自创了流派“龟仙流”，并一直稳坐掌门之位。在自身事业方面，他的几门独家必杀技可谓名贯武林，个人也曾获得“天下第一武道会”的冠军，荣誉显赫。

但作为一代宗师，武天老师的最大成就还是在于他门下的几名得意弟子。武天老师的第一代弟子孙悟饭爷爷和牛魔王大叔虽算不上是天下无敌，但也绝对可以做到罕逢敌手；第二代弟子就更了不得了，提起他们那可以说是家喻户晓、惊天泣地，小林、乐平在他老人家的教导下不仅从江湖小混混变成了独步武林的高手，而且还为世界和平做出了巨大贡献，小林甚至牺牲过生命，他的第二代座下大弟子孙悟空更是无人不知无人不晓，超级赛亚人的名号响彻宇宙，他也是老爷子自己最钟爱的学生，看着悟空在自己精心培养下慢慢成长，取代自己成为天下第一，并且一次次地拯救人类拯救世界，身为师傅的龟仙人肯定已经乐得无数次下巴脱臼面部肌肉抽筋了。有如此优秀的学生，龟仙人这个师傅可以说是做的登峰造极了。

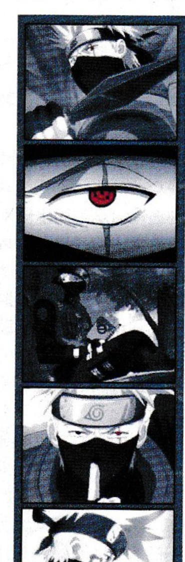
不过虽然从事教育事业多年，自身荣誉无数，教导方法高明，可武天老师却一直只在教导主任之职上徘徊，无法更进一步。究其原因，就是这位老爷子实在是太过猥琐，在递交提干报告时大多女性领导人都不会给他盖章……首先，身为人师，应该以身作则，可这老爷子倒好，除了参加一些非常重要的场合，他会整身西服（还是没熨过的）打个领带装装样子，就算这样也绝不会有人用“风生水起”来形容他，顶多落得个“道貌岸然”，平常上课时一律大裤衩子小背心，趿拉着一双破拖鞋，背上还总是驮一个巨型龟壳，鼻梁上无论白天黑夜都要架一副大镜片墨镜，再配合他那完全符合“热带沙漠气候”环境特征的脑袋，很容易让人将他误认为是某个教二胡教的很好的音乐老师……其实众所周知，他那副墨镜的作用并不是用来遮挡那每天晒两个小时就等于吃两个鸡蛋的温暖阳光，而是为了掩饰镜片后面那看到PLMM就会变得极其猥琐的小眼睛。即使身为武术之神的他也会在偷看布玛和兰奇换衣服被发现时被揍的鼻青脸肿、口眼歪斜，并且这个不折不扣的色老头在观看广播健身操电视节目和美女杂志时是处于全身无防备状态的，如果此时下手偷袭……这也解释了武天老师为什么没有女学生（其实他那几个男学生也不正常，正常人在武天老师手里估计是生还不了的，他可曾经不顾学生生死，让他们和鲨鱼比赛游泳……）。唉，这么大岁数了，还是如此猥琐好色，真是让人为他的身体担心……哎，那位同学，武天老师在那边，你不是准备了美女写真集作为礼物送给武天老师么，再麻烦你顺便阻止一下他调戏女服务生……

WS教研组特别讲师：

旗木卡卡西

主讲课程：雷切、千年杀等
座下弟子：旋涡鸣人、宇智波佐助、小樱
来自学院：《火影忍者》系列（GBA，PS2，NDS等）

教师履历



这位可就厉害了，木叶大学院人尽皆知的天才忍者——卡卡西。说他是天才是一点也不过分的，看看他骄人的成绩吧：5岁就从忍者学校毕业，6岁就升级拿到了中忍资格。目前26岁正当年，完成的任务大大小小加起来已经有1113次之多，其中更是包括了38次的S级任务。如此履历真是前无古人，后无来者，并且他凭借那写轮眼复制忍术力克强敌无数，人送美名“COPY忍者卡卡西”，江湖上闻其名无不闻风丧胆。

其实卡卡西除了木叶特别上忍这个职业以外，还是木叶学院一名优秀的人民教师（这个是笔者听来的传说，因为就个人对此人的了解和他学生对他的态度来看，此人在老师这个职业上的评价应该是和"优秀"这两个字沾不上边的……）。

我们搞到了上学期结束时木叶学院工作总结资料中的教师工作意见反馈调查记录，下面就让我们一起来看看学生们对这位天才忍者教师的评价吧。

“卡卡西老师你太偏心了！只辅导佐助，从来都不管我！”某黄色头发的暴躁小伙A留。

“你手里的那本书真的只是心理测试吗……”某冷淡美少年B留。

“卡卡西老师你可不可以不每天都迟到啊！”某粉红色头发脾气火暴美少女C留。

呃……这个……是不是拿错了……我们来采访一下卡卡西老师求证一下好了。

笔者：“您好，尊敬的卡卡西老师，你能不能就您的教师工作意见反馈表上的您的三位学生的留言做一个解释么？”

“我不过是在人生的道路上迷失了方向，偶尔拿本书消遣一下嘛！唉，现在的小孩子……”说这段话时卡卡西老师那唯一露出的眼睛已经眯成了一条缝，“真是不知道体谅老师，一点都不可爱啊！恩？盐烧秋刀鱼！不好意思，下次再聊吧！”

笔者：“哎，稍等一下，那个……恩？替身术……—-||”

唉，真是不能理解这位整日吊儿郎当不修边幅、年纪轻轻就落得个满头银发、不论多热的天气也要捂着个黑色面罩、还随时随地都捧着一本叫做《亲热天堂》的可疑书籍看个不停，并且有着恶劣迟到习惯的人为什么能连续七年稳稳蝉联木叶村十大人气男忍者之首……



“别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿。”那隐藏在面罩后面的神秘，实在无人可以知晓。

WS教研组特别讲师：

鬼冢英吉





主讲课程：空手道、摩托非正常驾驶、手刀开啤酒、以眼神杀人、A片鉴赏等
座下弟子：菊地、神崎、村井、吉川等
来自学院：东京私立圣林学院特别客串本次聚会

教师履历

这位是教育界的一颗新星，在很短的时间内已经做到了家喻户晓，GAME教育局有意将其发展到游戏部门工作，故本次作为特邀嘉宾来参加这次聚会。

其实此君混入教育界实属意外，以他的资质和性格，本应该是一辈子和教师这个职业搭不上边的，甚至他应该是教师们的天敌才对。

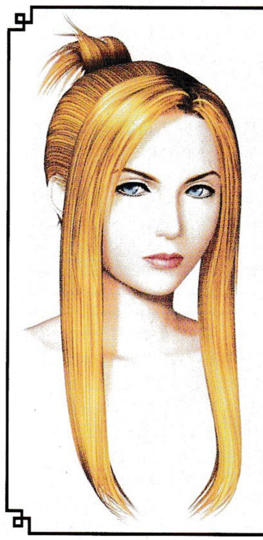
鬼冢英吉，22岁，狮子座，B型血，参加工作前曾任极东高校鬼爆组合中的军师，随后毕业于一所五流大学（俺的神啊，这家伙竟然可以大学毕业，一定是自己偷偷改了成绩，一定是……）。脑筋可以说是非常灵活（仅限于泡妞和违法乱纪时）又简单异常，所以功课方面一直是一路长红。拥有超越正常人的极强体力，曾经从学校教学楼楼顶掉下并用肉身将教导主任的新款小汽车砸到报废，自身却安然无恙。更有过身中数枪，却于入住医院第二日在重重包围监视下越窗而逃的疯狂事迹，由此可推测此人或许继承了部分古老的艾泽拉斯大陆上不死族亡灵的优秀血统。另外，他还拥有令人望而生畏的空手道二段实力，打架可以一敌十，并将其运用得当，自封绝招手刀开啤酒，可谓充分学以致用。此君得意技除了空手道外，还不得不提他的摩托车驾驶技术，曾身为暴走族领袖人物的鬼冢英吉可以在市内繁华街区将机车时速表提升到220以上，并杀个七进七出如入无人之境，而实际上这厮是从来不曾拥有过摩托车驾驶执照的……

谈及鬼冢进入教育领域的历史，那也是荒唐无比的，话说大学毕业后，鬼爆组合解散，其死党龙二只身跑到东京开了一家摩托车行，生意还算过的去。而鬼冢呢，火暴的脾气加上贪财好色的性格，肚子里一滴墨水没有，又想一个月的薪水就能买台“宾士”，所以在经历了35次求职失败后，终日游手好闲，以蹲于百货商场自动扶梯旁偷窥高中女学生裙下风光度日……直到一次机缘巧合，他亲身感受到了“师生恋”的魅力，于是，他将“40岁时娶个16岁的妻子”作为了毕生的奋斗目标，立志要成为一名人民教师。鬼使神差，东京私立圣林学院的理事长竟然看中了他，并将其纳入了校内教师队伍中。不过与鬼冢想象的有些格格不入的是，他的班里并不存在大量的发育正常的女高中生的身影，取而代之的是一群臭名昭著的问题学生。不过世间所谓“一物降一物”，3年D班这个无人能管的“问题”却被这个不良教师慢慢化解了，这都得益于他那“高明”的教学方法：帮学生打架出头、和学生一起逃学到游戏厅打游戏、给学生拍裸照、让学生帮自己找少儿不宜的美女图片，带领大批学生一起去吃“霸王餐”……



能降服这些问题学生实不是一般人可做到的，究其原因，方法并不高明，而是鬼冢把自己和学生放在了同一位置，和学生做了朋友。其实这些问题学生都是有他们不为人知的内心的痛苦才会变成所谓的“问题学生”的，鬼冢做学生时也是出了名的问题学生，所以他十分痛恨那些针对问题学生的老师。他曾经说过：“我确实是很笨，又爱惹是生非，也许真的不适合当老师，但是如果我是老师，我绝对不会让我的学生被人家骂人渣。”

常被欺负但很勇敢的游戏达人吉川，聪明叛逆的电脑高手菊地，妈妈才29岁的热血少年村井，做事不择手段的相泽，身材丰满但反应迟钝的野村，IQ200的天才神崎，理事长的整人专家孙子茧，一一在鬼冢的热情教导下被感化，从问题学生改变成了优秀学生。所以，鬼冢老师被教育界称做是问题学生的克星，有问题学生给他带准没错，但正常学生让他教的话，指定会变成问题学生……



温柔美丽教研组主任：

奎丝提斯

主讲课程：召唤、青魔法
座下弟子：斯考尔.莱昂哈特
来自学院：《最终幻想8》（PS）

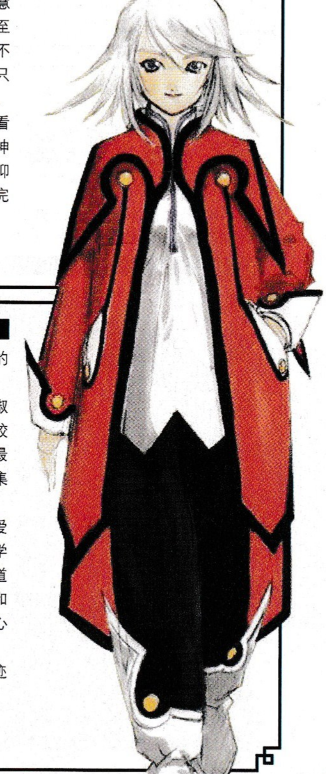
教师履历

这位温柔美丽派的女教师代表和卡卡西老师一样是个天才。

奎丝提斯，A型血，只有18岁，拥有172公分的高挑身材，巴拉姆学园的现役SEED，同时也是巴拉姆学园中的一道靓丽风景线。奎丝提斯10岁就进入了巴拉姆学园就读，不可思议的在15岁就取得了SEED的资格，是SEED资格取得者里面年纪最小的，随后更是破天荒的在17岁就取得了教师的资格，成为了斯考尔的指导教师。

虽然年纪不大，但奎丝提斯老师总是喜欢把自己打扮成职业女性的样子，并且总是戴着一副金丝边框眼镜，显的斯文而又满腹经纶。也许是她过早的登上了SEED指导教师这高高在上的位置，或是从小到大优秀的成绩和在别人眼中的天才地位，奎丝提斯显示出和她年龄非常不附的坚强，她在别人面前从来不会示弱。可这并不能掩饰出她的温柔可人，她对人很好很细心，从FF8开篇斯考尔受伤，奎丝提斯去探望的那个场面就可以看出她对人多么好了（那段情节当第一次看见门打开，走进如此大美女一名，笔者立刻惊奎丝提斯老师为天人！），不过这也有某些其他原因。虽然奎丝提斯和斯考尔是师生关系，但毕竟她只有18岁，本应是情窦初开的年龄，和绝世魅力大帅哥斯考尔每日朝夕相处，日久生情，免不了对其产生爱慕之情，这也是奎丝提斯对斯考尔特别关心的原因之一。

由于德才兼备，冷静完美，集美貌与智慧为一身，奎丝提斯拥有大量的"粉丝"，甚至有狂热的崇拜者组成了Trepe俱乐部，而且不分男女，很受学生欢迎，更甚者有些学生只是为了一亲她的芳泽来入读巴拉姆学园的。从游戏中那些Trepe俱乐部团员的对话就能看的出来奎丝提斯老师在巴拉姆学园简直如神一般的存在。笔者不禁忧伤的抬头斜45度仰望天空，无限感慨：要是我的老师是如此完美优秀的大美女，那我一定天天去上学！



温柔美丽教研组主力讲师：

莉菲尔.塞吉

主讲课程：考古学、治愈术
座下弟子：罗伊德、基尼亚斯、柯莉特
来自学院：《仙乐传说》（NGC、PS2）



教师履历

莉菲尔老师是神谕之村伊塞利亚——一个充满和谐友爱生活气氛的小村庄的学校中的讲师，并且是一名在治愈术方面小有成就的法术士。

23岁正是一个散发青春魅力的年龄，其实她本是个拥有美煞旁人美貌的淑女，身上充满着温柔气质，但由于常年不与外界接触，终日只是在村庄的小学校里和几个调皮的孩子打交道，并且与其他女孩子不同，人家这个年龄的女孩子最喜欢的是漂亮衣服和小饰品，而莉菲尔却时刻捧着让她爱不释手《考古学》专集和《甲骨文》专业八级考试用书，穿着则偏好于行动方便或偏男性的服装。

莉菲尔老师性格开朗，非常受村民和学生的喜爱，而她自己也是对学生关爱有加，对于罗伊德这样每天上课睡觉不学无术、整天悠闲懒散的柯莉特这样的学生也非常耐心，并致力将自己所学全部交给学生，就教师这个身份来讲，职业道德让人钦佩。在罗伊德他们后来的世界再生之旅中，莉菲尔凭借她丰富的知识和自己得意的治愈术给予了他们很多帮助，而这一切一切只为了一句："因为担心你们……所以我也一起去帮助你们吧！"多好的老师啊！T-T

不过此人也存在可怕的一面，虽然她平时沉稳冷静，但只要一站到某某遗迹面前她就会性情大变，就连说话的语气都会变，完全可以用疯狂来形容……唉，女人真是善变，莉菲尔也因此得到了一个"遗迹狂人"的称号。

整人教研组主任：

比古清十郎



主讲课程：九头龙闪、天翔龙闪等
座下弟子：绯村剑心
来自学院：《浪客剑心》（PS、PS2）

教师履历



比古清十郎，本名和出生地不详，常年隐居山林的神秘高人。比古清十郎是飞天御剑流历代接班人的称号，想要继承这个名号是很不容易的，必须掌握流派的所有精髓剑术才可。飞天御剑流的宗旨是不受金钱利益的诱惑，以正义之剑保护在乱世中受苦受难的人们。但以一人一剑在乱世中可做的实在有限，所以比古决定隐居山林，不问世事，化名为“新精觉之进”，专心研究起了陶艺。

在他的本职剑术方面，他的得意徒弟剑心对他的评价是：“剑术简直强到不像人。”从一个本身剑术已经强到不像人的嘴里说出这句话，那足见比古的剑术已经“独孤求败”了。见过比古出手的人不多，但只要见过的绝对也会有剑心一般的感觉，志志雄计划火烧京都时，比古和不二的那场对决可能是比古最近的一次公开出手了，像不二那样的怪物，比古却只在瞬间一招“九头龙闪”将其制服，那凌厉的眼神、嘴角永远带着的微笑、剑出鞘时那令人胆寒的气势，确实霸道到极点，此潇洒剑豪气质，是剑心也无法办到的。

在教导徒弟这件事上，比古确实可以说是尽心尽力了，只是其教育方法有些特别，可以归为“整人派”的，承受力不到达一定境界在比古手下非得被玩死不可，比古当初估计也就是看上了剑心一人徒手搬那么多尸体再将他们掩埋的那份毅力和耐力，心想终于让我碰上一个体力充沛生命力顽强的了，飞天御剑流后继有人了！再加上那天比古将酒洒在了剑心面前的三个坟上，挥发的酒气被年幼的剑心一点没糟蹋全闻了去，结果晕晕忽忽就答应了比古作他的徒弟。结果上课时被比古用飞天御剑流的剑术打了个痛快，课外时间还要给比古打水烧饭。在剑心修成正果后逼着他穿那号称是历代接班人的御用大号斗篷，生离死别时闪身躲过剑心的拥抱……这徒弟真是被师傅折腾的不善。

其实飞天御剑流不仅在剑术中属于极品，而且另外还有一个重要功效，那就是美容，修炼飞天御剑流剑术要比“这SK2，那OLAY”有用的多。比古清十郎，现今已过不惑之年，可却还是一直保持异常年轻的面容，看起来也就20来岁，用卷町操和弘彦第一次看见比古时的话来说就是：“飞天御剑流一定是长生不老的剑术，怎么这家伙和剑心看起来都那么年轻……”

整人教研组副主任：

THE BOSS



主讲课程：CQC（近身格斗技巧），枪械的拆卸
座下弟子：SNAKE（BIG BOSS）
来自学院：《潜龙谍影3》（PS2）

教师履历

THE BOSS是她的代号，能获得这样的代号也从另一个角度反映了她的能力。BOSS精通各种战场作战技巧，对枪械结构的了解和近身格斗技巧无人能及。她服务于执行虚拟实战任务的FOX部队，她通过无线电传输在虚拟实战任务中给予SNAKE帮助。没有人知道她的真实身份，她是一位完美的战士，年过40依旧单身。作为Ocelot的母亲，她经历过世界大战，与英国SAS特种部队、美国贝雷帽部队以及海豹特种部队战斗在战争最前线，而且在各国情报部门特种部队传奇性军人名单中榜上有名。

THE BOSS性格强悍硬派，从她的言谈举止中就可以深刻感受到她的坚毅、冷酷、隐忍，不过毕竟BOSS是个女人，是个有过爱和做了母亲的人，还是有温柔的一面的，只不过她会为了任务，把这份温柔深深藏于心底。这是一个有着战士之魂的军人，她信仰以极端的近乎法西斯的方法来团结人类，她为国家牺牲了一切，视任务为第一天职，因为这种信仰，她可以抛弃一切，包括她的朋友和她的孩子，直到最后坦然面对自己的悲剧命运。这样一个战士，实在值得我们尊敬。

我们心目中神一般的男人SNAKE就是THE BOSS门下的弟子，不过这个硬派的女人在教导徒弟时可是让我们猎狐部队的掌门人在身体上和心理上都受了不少苦。先是武器被拆、胳膊骨头被挪位，随后被扔下悬崖，不仅任务要求拯救的目标人物被掳走，还差点连小命都丢了，在医院里躺了一个月。其实这都不算什么，大家应该都知道，THE BOSS虽然身为SNAKE的老师，但同时也是SNAKE最爱的女人，无缘无故，不，应该说是在自己没弄清怎么回事的情况下突然被这样一个对自己如此重要的人狠揍了一顿，你即使给他吃10瓶云南白药也难以抚平这种心灵上的伤害。随后SNAKE出院，但甚至连绷带还没拆的他在再次执行任务时却又被BOSS掀翻在地，拆了SNAKE刚借钱重新购入的新枪不说，还招惹来了一群疯狗一样的士兵在森林内对他进行逐行扫描般的围追堵截，弄的我们的SNAKE只能往脸上摸泥头上插草趴在草丛里COS尸体。之后SNAKE被捕，这个师傅终于看不过去了，出手相救，但你救就救的有职业道德一点嘛，不但没阻止儿子卸掉SNAKE的眼睛，还亲手给SNAKE的大腿上添了个窟窿……

不过经过这样玩命的训练之后也造就了SNAKE这个特工之神，军人的训练就是和一般的师傅教徒弟不一样，尤其是女军人，女军人，就应该对自己的徒弟狠一点！



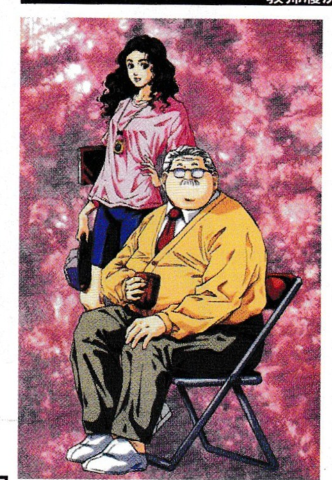
德高望重教研组主任：

安西教练



主讲课程：篮球
座下弟子：樱木花道、三井寿、流川枫等湘北高中篮球队队员
来自学院：《灌篮高手》（GB，MD等）

教师履历



那边那位满头白发，戴个眼镜，胖胖的憨态可掬的就是安西教练。安西教练，全名安西光义，日本神奈川县湘北高中篮球队教练，人送外号：白发佛。只因其脸上随时都挂着笑脸，又很少开口说话。

其实安西教练以前不是这样的，他过去是大学篮球队教练，以严厉而获得“白发恶魔”的称号。他最看重的一个学生谷泽因忍受不了他过于严格的训练而跑去美国打球，最后却逐渐堕落导致客死异乡，这件事对安西老师打击很大，使得他退出大学篮球界，性情也从此大变，转变成了现在的“白发佛”。看安西教练的样子实在看不出他是可以教篮球的人，但实际上老头子是个非常厉害的人物，安西教练曾经当着樱木的面投过一个三分球，虽然肚子还一颤一颤的，但出手姿势绝对标准，当场把队员们吓个半死，但这还不是老爷子的过人之处，真打起球来，老爷子不可能打的过大猩猩赤木，真正使安西教练立于篮球教练界巅峰位置的是他那几乎可以洞悉一切的观察力。经常可以看到场上比赛气氛紧张早已如“山雨欲来风满楼”，而安西教练却捧着一杯茶在教练席安然而坐，大有“事不关己，高高挂起”之势，但实际上老爷子早已一切尽在掌握之中，适当的时候一定会微微一扶眼镜，做出相应行动来力挽狂澜。

安西教练对他的每一个队员都是极其了解的，他可以吩咐队长赤木以不同的方针训练来充分发挥每个队员的最大能力，湘北在他的调教下从一支烂队脱胎换骨成为一举击败县内诸强闯入全国大赛的强队。而作为一个教练，安西爷爷最强大的也许并不在他的教导管理能力，更重要的是他能赢得队员的心，能让大家团结在一起。三井是因为安西教练而回到篮球社的，宫城也是慕安西教练之名才加入的湘北篮球队，就连一向冷漠骄傲目中无人的流川枫在做一些重大决定时也去向安西教练咨询意见。不仅在队员中间，在教练界，安西教练也是德高望重极其受别人尊敬的，看湘北和陵南比赛时，平常臭屁的不得了的田冈茂一教练冲着安西教练那毕恭毕敬的标准90度鞠躬就可以看出来安西教练的地位之高了。

如今高龄的安西教练依旧活跃在教育岗位上，实在让人钦佩，如果各位家里有在篮球方面有特长的孩子，让他进入湘北高中绝对是最明智的选择。



德高望重教研组副主任：

童虎

主讲课程：返老还童之术，庐山百龙霸
座下弟子：紫龙
来自学院：《圣斗士》系列（FC、PS2等）



教师履历

隐居于中国庐山的天秤座黄金圣斗士，在所有的黄金圣斗士中可以说是最强的一个，资历也是最老的一个，可谓无人能及。追述这位老前辈的历史，那可有年头了，那是在很久很久以前，当人们还相信爱情是纯真的时候……呃，我怎么感觉有人用鸡蛋砸我……

好了，言归正传。算起来，童虎老前辈已经261岁了，在大约两个半世纪以前女神雅典娜和冥王哈迪斯之间爆发了一场惨烈的战争，这场战争被称为"圣战"。为了粉碎哈迪斯称霸世界的野心，十二位黄金圣斗士拼死一战，与冥斗士展开了激烈的较量。虽然最后雅典娜封印了冥界的108颗魔星，但黄金圣斗士也损失惨重，只有白羊座的史昂和天秤座的童虎幸存下来。于是雅典娜任命史昂为圣域的教皇，而让童虎担任监视冥界封印的任务。可以在惨烈无比的"圣战"中存活下来，足见童虎的实力，他可是面对过冥王的人，而获得了雅典娜的无比信任，童虎的地位也稳固不可撼动。



就这样，年仅十八岁的童虎开始坐在庐山大瀑布前，日复一日，年复一年地监视着冥界的封印。我们无法想象243年的寂寞对于一颗年轻的心灵来说会是一种怎样的折磨！这不仅需要非凡的勇气和坚韧的毅力，更要有一种舍弃自我的牺牲精神。童虎经历过残酷和惨烈的圣战，他不愿意再看到无辜的人类成为神的牺牲品，如果能用自己的青春换来世界的和平，他会毫不犹豫地选择付出。"让圣战永不再来"，正是这个信念给了童虎坚强的力量，而这也是他一生中最大的心愿。

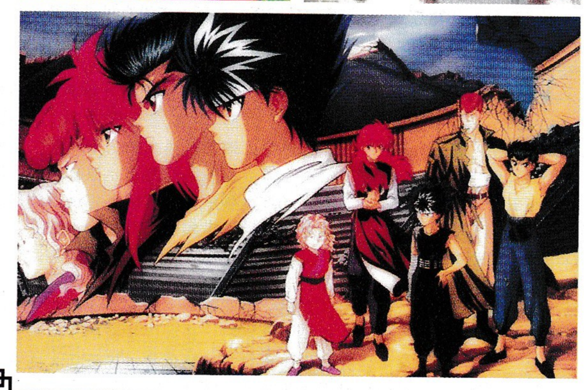
任何人都无法与时间对抗，走过了二百多年的风雨之后，昔日的十八岁少年已经变成了迟暮的老者。就在大家都以为童虎的命运将在平淡无奇的故事中结束时，冥王封印再次被打开，当站在面前的是昔日同生共死的兄弟史昂时，令所有人都意想不到的是，竟然从已经200多岁的老者身体内走出了那个18岁的天秤座战士……

童虎是位地地道道的中国人，这也是我们觉得童虎老师非常亲切的原因。晚年的童虎既是一位德高望重的长者，也是一位严慈兼备的好老师，他的每一句教诲都让徒弟紫龙受益匪浅。紫龙继承了老师的衣钵，每次都能将庐山升龙霸的威力发挥到最高境界，这和童虎的细心教导、倾囊相授是分不开的。

天秤座圣斗士——童虎，为了雅典娜的神训及苍生的和平，以超凡的坚韧毅力和舍己的无畏精神，坚守他的使命他的诺言长达243年。即使没有童虎老师的亲历指导，在他的身上我们也学习到了何为取舍，何为诚信。







德高望重教研组副主任：

幻海

主讲课程：灵光波动拳，灵剑等高级灵术
座下弟子：浦饭幽助、桑原和真
来自学院：《幽游白书》系列（FC、MD、SFC、PS2等）

教师履历

幻海，灵波动的高手，幽助的师父。虽然年龄在六十岁以上，可是武艺依然不减当年。在暗黑武术会中空手将极具实力的武斗家铃木击败！平时一人住在山中。

幻海师傅的灵波动可以说是修炼到了顶点，可灵活的随意运用灵气，当运用最高层灵波动时还会使全身细胞活化返老还童，恢复到20岁时的面容（没想到这平常看上去有点猥琐的老太太年轻时是个绝世美女呢，难怪猛男户愚吕弟会看上她）。

作为师傅，幻海可以说是相当称职的，在门生考选会上通过短时间的观察就分析出了幽助和桑原的特点，随后有的放矢，将幽助训练成了一名灵波动的高手，成为了自己的嫡传弟子。而即使资质愚钝的桑原也在幻海那里学到了自己独特的必杀。而能驯服这两个打架斗殴成性的不良少年，幻海也实在是有一套。

结束语

以上的这些老师虽然都不是各自作品中的头号角色，但那些成为盖世英雄受万人所敬仰的主角们都是在这些老师们的教导下才"诞生"的。老师们不一定以自身的扬名立万为荣，看到自己苦心培养出来的学生们出人头地才是他们最大的欣慰和荣誉。其实老师们最伟大之处并不在于将一身本领传授给学生，而在于"心灵指导"，引导学生走上正确的人生道路。如果孙悟空、SNAKE等人学了一身本领之后天下无敌，却要去毁灭世界，那有多少个地球也不够他们折腾的。

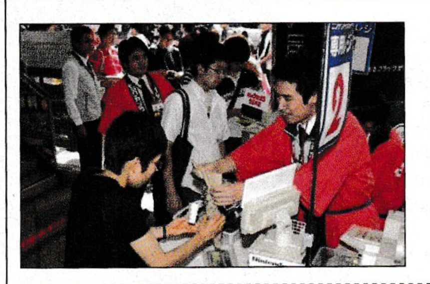
"春蚕到死丝方尽，蜡炬成灰泪始干。"在这里请允许笔者代表所有学生向多年来辛勤奋斗在教育第一线的老师们致以最崇高的敬意和慰问。

祝天下所有老师教师节快乐！



 TEXT BY 断腿蜘蛛





掌机市场行情

这半个月以来掌机市场趋于平和，八月底的“润七夕”使得贵族粉（粉红色）的NDSL受到了空前的欢迎，不少玩家选择购买NDSL作为节日礼物，而其价格也一度炒到了1600元左右，不过到截稿之时，贵族粉NDSL的价格也已经回落到了1300元左右，较其他颜色的NDSL大约要贵上约100元。而iDSL作为行货，价格也稳定在了1250元至1300元左右，但由于供货紧张，很多电玩店都是有价无货。PSP方面，不可降级的2.6版PSP（普）约为1400元，而1.5版PSP（普）约为1650元左右。另外，部分地区出现了PSP硬降服务，可以通过拆机刷写芯片的方法将高版本（包括TA-82主板）降为1.5版，但由于技术并不完善，且价格高昂（200元左右），实际上并不比直接购买1.5版的机器来得划算。

NDS烧录卡

目前NDS的周边，最为火热的莫过于NDS原卡大小的DSLink以及防尘卡大小的M3 Lite和EZ4L Deluxe/Compact。一边是开创了NDS原卡型烧录实用先驱，一边则是对GBA端口的烧录卡进行总结。

DSLink作为第一款实用型的NDS原卡大小的烧录卡，突破了以往的512Mb的容量限制，实用microSD卡，最大可支持2GB的microSD卡，相当于8Gb的游戏容量。另一方面，由于采用NDS端口，可以很好地支持各类NDS官方周边，比如震动包，以及即将推出的回转感应仪。但缺点也是有的，作为一款新推出的卡带，例如软复位等附加功能都没有实现，另外由于采用NDS端口，不能直接支持GBA游戏也是一大遗憾。官方建议零售价为296元。



296元

M3Lite作为M3系列的新品，继承了系列一贯的优点，并且做到了在NDSL上的零突出。由于和M3系列的其他产品功能上和性能上没有丝毫区别，仅仅是体积上的极度进化，所以这里不作过多介绍。厂商表示将在10号左右正式发售，将同时附赠两张替换用的外壳，建议零售价为378元。

198元

在6月份推出的EZ4L是世界上第一款防尘卡型的烧录卡，但由于0.8毫米的突出，使之与“完美”二字无缘。目前，EZ小组决定对EZ4L进行一次升级，对于原来的老型号改用重新设计的外壳，采用NDSL生产的原厂进行UV处理，增加档板，与NDSL完美结合。同时推出两款新品EZ-FLASH 4 Lite Deluxe和 EZ-FLASH 4 Lite Compact，简称EZ4LD以及EZ4LC，同样采用新设计的外壳。其中EZ4LD不仅可以使用microSD卡扩展容量，而更拥有32Mb Loader+8Mb 存档SRAM+256Mb PSRAM+384Mb NorFLASH的超豪华硬件配置，堪称目前市面上最高配置的烧录卡。而EZ4LC则是针对NDS的精简设计版，让玩家不必为不需要的功能多花一分钱。官方建议零售价分别为338元和198元。

PSP记忆棒

现在我们再来看看PSP的情况。说到PSP的周边，大家谈论最多的还是记忆棒（MSD）。虽说记忆棒的选择比较单调，无非是行棒和组棒的问题。而组棒其实又分为许多种型号，容量不同，速度也不相同。

行棒是指原装品牌，如SONY及SANDISK生产，且在中国大陆有正规代理的行货记忆棒产品。其中，SANDIKS作为各种闪存卡的老牌厂商，其生产的记忆棒品质优异，且价格相对低廉，性价比较高。

SANDISK的行货记忆棒分为蓝棒和彩棒（彩色透明），彩棒速度与蓝棒相比要高得多，然而价格方面仅相差20元左右。

而组棒方面。按容量分大致可以分为1948MB和1959MB两种，价格同样是290元。这两种都是高速棒。但是1948MB的称为B棒，1959MB的则是A棒，A棒品质要略高于B棒。换句话说，1959MB的A棒不仅容量大于B棒而且是传输速度最快的组棒。大家购买的时候一定要记得带上PSP以方便检测容量。

蜘蛛还是建议大家使用行棒，目前SANDISK行棒（蓝）2GB的价格仅仅是590元（各地价格可能存在差异）。而目前4GB（蓝）的价格也稳定于1100元上下。



1100元



290元

卡登士PSP保护包

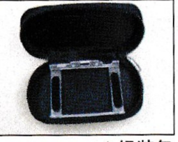
出门在外总免不了要给PSP配个美观实用的保护包。众所周知，PSP的大屏幕能带给我们一流的视觉享受，然而却容易损坏，如果不能有效地进行保护，则相当容易出现刮痕。这时就需要一款能全方位保护爱机的保护包，而卡登士出品的PSP保护包就是一款绝对能令人满意的产品。

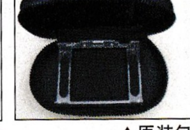
卡登士原装包做工精致，轻巧而方便携带，内层还配有塑料卡槽，能固定住PSP，使其不会因为震动或者倾斜而在包内发生移位造成外壳刮伤。售价为90元。同时市场上也存在大量仿制的卡登士PSP包（俗称组装包），只要是好卖的商品就会有人仿制。虽然，从做工上两者较好区分，但假若没有见过原装品，一般购买者是很容易上当受骗的。

大家可以从图上看出，两款保护包的虽然极其相似，内部结构也是大同小异。然而放在一起进行比较却有很大的区别，首先是做工却不一样，组装包的表面比原装包要粗糙不少，仔细观察后会发现组装包使用的是类似帆布的面料，内部缝制的线条也是参差不齐，塑料卡槽不能完全对应PSP机身的凹槽。因此，将PSP放入其中的时候会感觉比较吃力。同时，原装包的卡槽是可以翻起来的，而组装的则不行，是被固定死的。组装包最大的优势莫过于价格低廉，电玩店大约会以45元的价格进行销售，品质虽不及原装包，但也可以起到保护的作用。而对品质有严格要求的玩家建议还是不要吝啬，原装包毕竟是一分钱一分货的东西。


45元


90元


▲组装包


▲原装包



汉化仅仅是因为兴趣

由于语言因素的制约，使得国内很大一部分玩家无缘与许多优秀的游戏作品。于是，就有一部份玩家自发的开始进行游戏的中文化工程，他们就是无私的汉化者们。现任MOBILE汉化组组长的罗伊SD就是其中的一位。（LU代表游戏城寨，以下简称LU）

人物档案



网名：罗伊SD
身份：汉化者
年龄：未知
职业：广告设计

汉化代表作：

GBA《黄金太阳2》
GBA《名侦探柯南 黎明之碑》
GBA《超级机器人大战J》
NDS《牧场物语 精灵驿站》
NDS《降魔灵符传》*
NDS《我的战斗机》*
NDS《最终幻想III》*
NDS《新牧场物语》*

注：*表示汉化进行中

当我们开始采访时，已经是深夜了……

LU：终于等到你回来了啊！

罗伊SD：不好意思，加班刚回来！让我先盛碗面，边吃边聊，太饿了！

LU：好吧……什么工作居然要加班到这么晚？你也是做小编的吗？

罗伊SD：广告设计，某小公司的一个设计师而已，说的不好听就是美工打杂的。

LU：你这是赤裸裸的谦虚，我就对美编充满了敬佩之情，他们都是艺术家。

罗伊SD：你太夸张了吧。

LU：从事汉化有多长时间了？这样一边工作一边汉化会不会很辛苦？

罗伊SD：差不多2年了吧，从04年开始的。那时还是学生，读的是艺术院校，所以空闲时间特多。那时有了自己的电脑，然后我的师傅（编者注：张老批，汉化界的一位前辈）开始教我相关的知识，他比我早接触2年。我是7月份毕业的，之后就找工作开始自己养活自己了。工作之后，时间确实很紧，都是白天打工，晚上汉化。

LU：在学生时代就开始搞汉化了啊？还是艺术院校？佩服！我还以为从事汉化的都是计算机达人。

罗伊SD：哪里，很多东西其实都能自学的。汉化组的成员都是来自四面八方，有学生也有上班族，有专业的外语、计算机的，也有其他专业的。

LU：人员构成很复杂嘛，大家都是出于什么原因而聚集到一起的？

罗伊SD：有的人想为国内的游戏事业做点贡献；有些人，像我，纯粹的是喜欢汉化而汉化的？

LU：把汉化当作一种兴趣？

罗伊SD：是的。我很享受汉化的过程，而不是结果。特别是自己翻译然后自己测试，那个感觉不错，还有就是和小组成员一起讨论专有名词的翻译的时候，统称为"翻译的过程"吧？

LU："翻译的过程"在整个汉化流程中的比重有多大？一个游戏的汉化的完整流程是怎样的？

罗伊SD：汉化一款游戏，先是要破解ROM，找出字库及文本地址；然后制作字库，利用字库导出文本；接着找翻译，将日文文本翻译为中文；最后将翻译好的文本导入游戏，测试，发布。每一个步骤都是紧密联系的，所以没有轻重之分。

LU：相当的复杂呢。那么最近在汉化哪款游戏？

罗伊SD：《降魔灵符传》，《我的战斗机》，《新牧场物语》，还有《最终幻想III》。

LU：同时进行么？

罗伊SD：有小组成员分工合作，所以可以很多个游戏汉化同时进行。

LU：我想知道《最终幻想III》目前的汉化进度到了多少？

罗伊SD：全部的文本翻译已经完成，目前在最后的校对和润色中，敬请期待。

LU：效率相当高呢，我算算，才一周多的时间。

罗伊SD：差不多。

LU：了不起。

罗伊SD：这是我们MOBILE小组的DNA想出来的绝招。把游戏的文本做成分块粘贴到网络上，然后供人认领。一个游戏的文本量非常大，一般人是很难坚持下来的，所以很多游戏的汉化工作后来都是半途而废，不了了之了。然而把文本分成许多小块，再放到网上，任何人都能认领一部份，参与汉化。小块的文本，翻译起来还是比较轻松的，也不会占用太多时间，这样就会有更多有能力的人来加入汉化。

LU：对个人来说可以轻松完成，对于整个工程来说效率更高。

罗伊SD：是这样的，这是一次重大的改革和尝试，结果是相当成功。

LU：众人拾柴火焰高，现在已经是全民汉化的时代了。

罗伊SD：没错，我的目标就是要令这股汉化热潮一直持续下去。

LU：恩，能够参与如此之多的游戏汉化工作，看来你的日语也是相当的不错。

罗伊SD：一般一般，只能说到基本可以听懂的水平。因为朋友在日本，这就是动力。

LU：哦？

罗伊SD：不是女的。

LU：你很了解我想问什么啊，其实我刚才正想问这个问题来着。

罗伊SD：呵呵，是男的，是死党。他会的，我也要会，哪怕学不好，只能学得皮毛。

LU：难道这就是传说中的男人间的友情？

罗伊SD：或许吧。他和我都是"御宅族"，"御宅族"之间的友情。

LU：想知道你对"御宅族"这个词的看法

罗伊SD：看过《电车男》的人不会不明白的，笼统的说就是狂热分子。

LU：但很多人会把"电玩痴"和"家里蹲"和"御宅族"混为一谈。

罗伊SD：他们之间会有交集，但"御宅族"在"学术"上会更加"专业"一些，他们更喜欢研究和收集。

LU：呵呵，扯远了。我想知道，你怎样看待官方汉化和民间汉化的关系？

罗伊SD：官方汉化是所谓授权汉化，非官方汉化时所谓的非授权汉化。本质很明晰，但是官方太慢，质量虽然有保证，但也只是一些小品级游戏的汉化。

LU：那你是否会觉得民间汉化会对官方汉化造成影响？

罗伊SD：不会，国情所致。

LU：憧憬过国内市场有朝一日能够正规化吗？

罗伊SD：能有正规的话，谁不愿意阿，除非有大的代理。

LU：我相信总有一天能够实现。到时候，你的小组就没事可做了。

罗伊SD：呵呵。

LU：即将结束前，你有什么要对国内的玩家说的吗？

罗伊SD：大家好好玩游戏，多多交流心得，游戏一起玩才有乐趣。我也是才感受到，前天聚会玩马车时很激动。另外我也先感谢的是我师傅张老批、DNA、恶魔的死神、及小白鼠，等汉化界的朋友给予的帮助，是他们让汉化界有了生机。

LU：很高兴能进行这次采访，希望能看到更多MOBILE小组的汉化大作问世。

罗伊SD：也祝《游戏城寨》能越办越好。

LU：谢谢。

此时已是凌晨1时许，很抱歉占用了罗伊SD如此宝贵的时间。也许因为如此，《最终幻想III》的汉化版的发布又要推迟了。而此时，全国上下还有无数像罗伊SD这样默默奉献着的汉化者，他们也都还没有休息，夜以继日地用自己的辛劳和汗水，将难以计数的中文游戏带给玩家。他们是最可爱的人。在此，《游戏城寨》谨代表全国玩家，向无私的汉化者们致以最崇高的敬意。









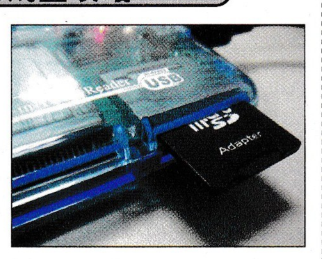


在去年这个时候，不要说NDS原卡大小的烧录卡了，就连PASSME这样设备都不敢奢望能在NDS上能够做到不突出。然而如今，不仅PASSME变成了小巧的引导卡，GBA接口的烧录卡做到了NDSL防尘卡大小，就连NDS原卡大小的烧录卡也面市了。而DSLink正是ediy小组继GBALink系列卡带之后推出的“次时代”烧录卡，拥有以下特性：

1. NDS原版卡大小，插入NDS主机后完美不突出。
2. 使用microSD卡扩容，最大支持2GB（合NDS游戏容量16Gb）。
3. 支持与GBA游戏及GBA卡槽上的相应外设（如震动包）进行联动。
4. 内置4Mb FLASH专用存档芯片，无须电池，永不掉档。
5. 内置高速缓存，保证运行游戏速度，不拖慢。
6. 内置专用操作系统空间，可通过升级扩展功能。
7. 支持运行储存于microSD卡上的GBA游戏（需GBALink ZIP系列支持）。
8. 多媒体影音功能（MoonShell），支持DPG电影，MP3音乐，TXT文本。
9. 可DIY的个性化操作界面。
10. 支持NDS/NDSL/iDS/iDSL（需FlashMe V7支持，或使用引导卡）。

烧录游戏全攻略

STEP 1 连接电脑

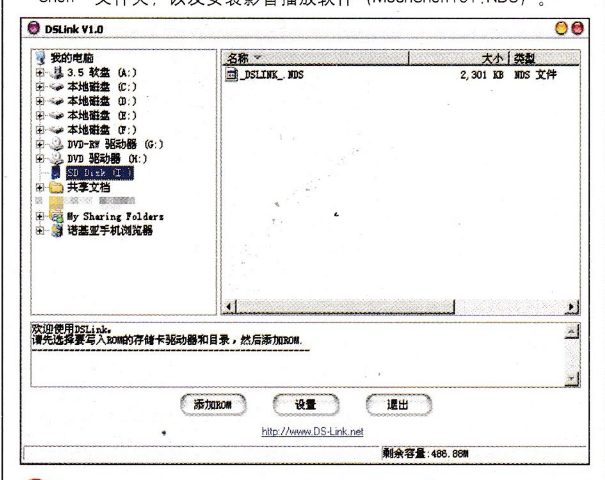


将microSD卡通过适配器变成一张标准大小的SD卡，再置入随DSLink附赠的读卡器内。然后插入电脑的USB接口。这里可以使用电脑本身就具备读卡器插槽（如笔者的电脑），或另购的其他款式的读卡器。

STEP 2 添加游戏

首先，下载DSLink的管理程序，解压到任意，目录，然后运行DSLinkInst.exe进行安装。安装路径请随意。安装好之后打开桌面上的“DSLink 1.0”快捷方式（图标），启动管理软件。在左侧的本地资源列表中选择microSD卡所在的位置。点击“添加ROM”按钮，选择所要添加的游戏。软件支持*.gba/*.nds/*.bin/*.zip等格式，选择后，确定，软件将自动进行解压、转换、和写入microSD卡等处理，稍等片刻即可完成。

倘若是第一次使用，软件会自动建立“SAV”、“system_”和“Shell”文件夹，以及安装影音播放软件（MoonShell131.NDS）。



STEP 3 引导烧录卡

将读卡器从电脑上卸载，取下microSD卡。然后放入DSLink。如果是已经刷机（FlashMe V7）则直接就能够使用了。倘若是没有刷机的机器，就必须使用NEOFLASH推出的MK4引导卡才能之后。

使用方法如下：先插入MK4，启动机器。在菜单内选择启动MK4 mini。进入MK4系统以后，按A键，或者点击屏幕上的“Boot MK2/3 from NDS slot”，当看到“Please remove MK4, re-insert the MK2/3 and press button A”字样后，不要关机，直接弹出MK4，插入DSLink，然后按A键启动DSLink。

在菜单界面，选择游戏后，按A键启动游戏。按B键则是取消操作，以及返回上级目录。

存档机制

DSLink采用双重存档机制，分别在DSLink的卡带内和microSD上。

当游戏运行时，在游戏中进行的存档操作将是写入DSLink本身配备的4Mb Flash存档芯片中。像正版NDS游戏一样，可以无须电池也能保存记录。而当重新启动机器后，DSLink的操作系统会将4Mb Flash存档芯片中的存档数据备份到microSD卡上。写入SAV文件夹内，保存为与游戏文件同名的520KB的*.SAV文件。当运行游戏时，操作系统会先将对应的*.SAV文件写入DSLink的4Mb Flash存档芯片内，然后再载入游戏。而游戏读取的也是4Mb Flash存档芯片内数据并不是直接读取microSD卡上的*.SAV文件。

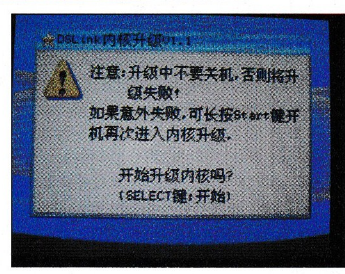
如何兼容其它卡带的存档?

DSLink的存档文件和其他卡带的256KB存档有所不同。其原因是其他卡带的SRAM芯片都只有2Mb，也就是256KB，而DSLink的存档芯片为4Mb，整个备份下来也就是512KB。而多出的8KB，由于官方并没有作出明确解释，本文暂时认为是DSLINK自带的引导信息。

这里以目前普遍使用256KB的存档为例，将下载到的存档放入microSD卡。启动DSLink。选择刚才拷入的文件，按A键，选择“将存档写入卡带”，然后按START开始。

然后再选择，所对应游戏的520KB的SAV文件，按A键，选择“将存档备份到文件”，然后按START开始。显示成功后，这时我们已经将256KB的存档转换为520KB了，可以DSLink中使用。

内核升级



把_DSLINK_.NDS文件拷贝到microSD卡的根目录。进入DSLink界面执行这个NDS文件出现内核升级界面升级。也可以长按START键开机直接进入内核升级。在升级界面按SELECT键开始升级，升级完成后提示关闭电源即升级成功。如果升级出现意外错误，可以根据屏幕提示或再次长按START键开机再次升级，也可以把_DSLINK_.NDS文件烧录到任何能执行NDS文件的GBA烧录卡上来重写DSLink的内核。

GBA游戏联动

由于DSLink是使用NDS插槽的烧录卡，所以无法直接运行GBA游戏。但DSLink可以和GBALink ZIP系列卡带配合，利用ZIP系列卡带的解压缓存加载存放在microSD卡上的GBA游戏。

首先插入GBALink ZIP系列卡带，然后即可选择GBA游戏执行，如果没有插入ZIP卡，软件将提示没有找到ZIP卡无法执行GBA游戏，可执行的GBA游戏大小不能超出ZIP卡的压缩缓存的大小，比如GBAlink ZIP II 512Mb卡带具备256Mb压缩缓存，即可执行最大容量为256Mb的GBA游戏，而256Mb的卡带就只能运行128Mb的游戏。

注：Byt，字节，为我们在电脑上的计算方法；bit，比特，为GBA及NDS卡带的容量计算方式。1Byt=8bit，1MB=8Mb，1GB=8Gb。

GBA模拟器 gPSP

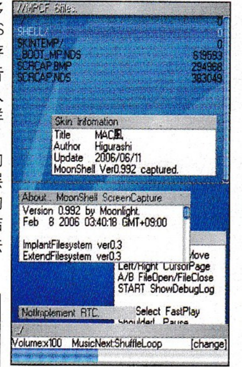
一直以来PSP上面的GBA模拟器PSPVBA的表现都不是很理想，速度慢，声音也极其刺耳。而现在，一款全新的模拟器成功的将GBA模拟的红旗抢到手中，这就是gPSP，第一个版本0.5版发布时就已经能全速运行128Mb以下的相当数量GBA游戏，声音部分支持也相当完美。而在PSPVBA的作者ZX-81的帮助下，0.6版离完美更加接近了：加入了菜单界面，提高支持度，支持ZIP压缩文件，可以调整画面比例，诸如《恶魔城》系列，《口袋妖怪》系列，都能完美运行。



软件版本	V0.6
适用范围	1.5版PSP
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=742

MoonShell

MoonShell是NDS平台上一款不可多得的影音播放软件，目前已经成为NDS玩家必备的软件。他可以直接播放储存在闪存卡上的，诸如DPG电影、MP3音乐以及TXT文本等文件。最新版本加入了浏览TXT文本文件的书签功能，这样大家在阅读电子书时就更加方便了。另外，最新版还加入对MPEG2编码的支持，使得DPG电影的画质又更上一层楼。唯一的遗憾是，1.4版以后取消的对GSM这一较为原始的编码的支持，结果是很多早期制作的DPG电影可能无法播放。



软件版本	1.4 正式版
适用范围	M3系列/EZ4系列
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=805

DSOrganize

如果说MoonShell是NDS上的影音王者的话，那么DSOrganize就是NDS上的商务王者。DSOrganize是一款PDA软件，能让你的NDS变成一部掌上数字助理，具备音乐播放、日历、任务计划、电话本、文件管理器等功能，甚至拥有IRC聊天功能，并支持手写识别。最新版本2.25，修正了大量IRC功能的错误，支持了最新的SC Lite烧录卡。

软件版本	V2.25
适用范围	M3系列/SC系列
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=770

G6 U-DISK Manager

如果说MoonShell是NDS上的影音王者的话，那么DSOrganize就是NDS上的商务王者。DSOrganize是一款PDA软件，能让你的NDS变成一部掌上数字助理，具备音乐播放、日历、任务计划、电话本、文件管理器等功能，甚至拥有IRC聊天功能，并支持手写识别。最新版本2.25，修正了大量IRC功能的错误，支持了最新的SC Lite烧录卡。

软件版本	V4.3a（内核：v4.3a）
适用范围	G6系列
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=741

WinCISO

目前市面上能买到的记忆棒通常最大只有2GB，而PSP游戏动辄就是1GB以上，记忆棒上的空间无法满足玩家的需求。而WinCISO就是一款能够对游戏ISO进行压缩的软件。压缩过以后所生成的*.CSO文件体积有时甚至只有原体积的2/3（视ISO文件的不同，压缩效果也不尽相同。）而使用方法和*.ISO文件一致，放入ISO文件夹内即可被DevHook直接读取。

软件版本	V1.30
适用范围	Windows XP SP2
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=684

M3 Game Manager

M3 Game Manager是M3系列烧录卡的配套软件，NDS ROM必须通过软件转换后方可使用。最新版本修复强制读写选项在新游戏中失效的问题，并且让《最终幻想III》也使用软复位，其中"0534 – 拼版游戏 小狗篇"及"0534 – 拼版游戏 小猫篇"需要使用引导卡进行引导才能正常使用。结合最新版内核，可以解决部分新NDS游戏重复或多次复位后游戏无法正常运行的问题。



软件版本	V26a（内核：c26）
适用范围	M3系列
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=741

PicoDriveDS

PicoDriveDS是NDS上的一款MD模拟器。MD作为世嘉当年用作和任天堂的SFC争夺天下的家用机，性能和表现都相当优异，造就了无数名作。例如，《怒之铁拳2》《光明与黑暗》，去年移植到GBA平台上的《火枪英雄》，移植到PSP平台的《秘境魔宝》等等。如今PicoDriveDS已经开发到了V0.1.5版，对于MD游戏的兼容性也大为改观，存档功能也进行了修正。



软件版本	V0.1.5
适用范围	M3系列/SC系列
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=705

DevHook

DevHook是一款能够在1.5版PSP上模拟高版本系统（如2.71）并能运行记忆棒上的游戏镜像的ISO引导软件。

为安全起见，这里提供的是屏蔽了刷机功能的版本。整合了aeolusc所制作的CheatMaster 0.5b版，0.5版增加了模糊搜功能，自定搜索范围，可以调整BUS/CPU时钟频率，并增加了针对每一条金手指的注释功能。而0.5b版则修正了0.5版的一些错误兼容性更好。



软件版本	0.46 城寨专用金手指版CM5b
适用范围	1.5版PSP
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=771

篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.

个性化DIY

只需要简单的替换文件就能够实现个性化的操作系统。

·效果音·

microSD卡上的位置：system_\sound

必须为22Khz的16Bit的*.wav文件

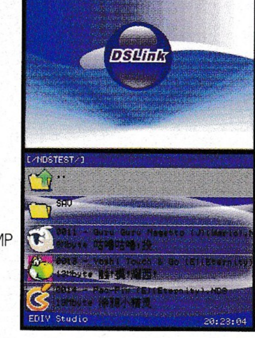
close.wav	关闭文件
complete.wav	完成操作
error.wav	出现错误
execute.wav	进入目录
key.wav	按键操作
open.wav	打开文件

·界面皮肤·

microSD卡上的位置：system_\skin

必须256x192分辨率24位或8位的*.BMP文件：

main_bg.bmp	下屏幕背景图片
sub_bg.bmp	上屏幕背景图片



其他FAQ

Q：DSLink支持软复位吗？

A：很遗憾，暂时不支持。

Q：DSLink玩游戏会拖慢吗？

A：不会，GBA游戏是通过GBALINK ZIP系列卡带的缓存运行，绝不拖慢。NDS游戏，由于DSLink具备高速缓存，经过测试不会拖慢，恶魔城片头也无卡壳现象。另外，为保证运行质量，请使用品质有保证的microSD卡，官方推荐使用KINGMAX品牌。

Q：DSLink耗电量如何？

A：经Levelup会员测试，正常游戏时间可以达到7到8小时。

Q：DSLink支持NDS游戏待机功能吗？

A：支持，由于采用NDS插槽，合上NDS可以正常进入待机状态。













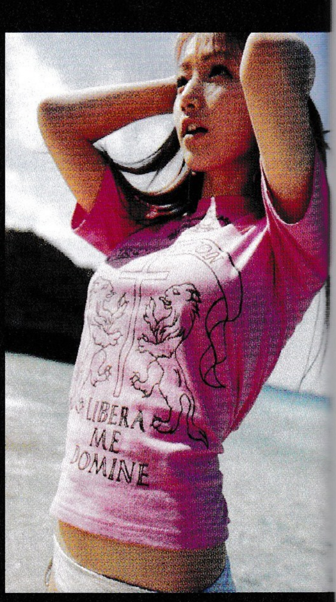


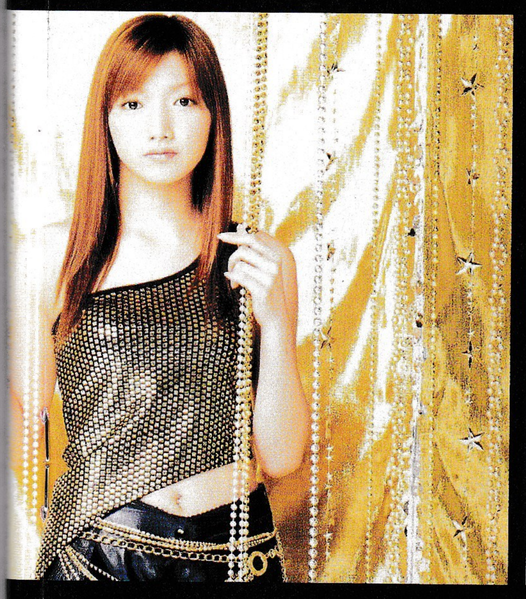


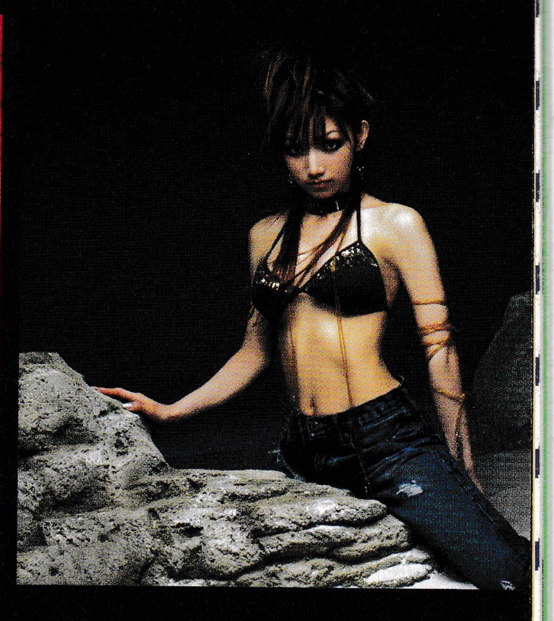
后藤真希

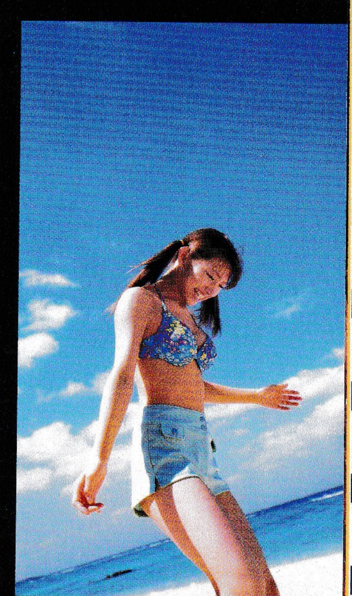
Goto Maki

身份：歌手/演员
生日：1985.09.23
血型：O型
星座：天平座
身高：163CM
出生地：东京都江户川区
毕业学校：日出女子学园高校
兴趣：料理、购物、mail
特技：在什么地方都能很快入睡
不喜欢的食物：金枪鱼等肉类
宠物：狗、蜥蜴
昵称：叮当、红豆馅
喜欢的玩偶：多拉A梦
偶像：安室奈美惠，铃木亚美、DOUBLE
喜欢的颜色：桔色、粉红色、白色、银色
最拿手模仿：笨蛋殿下
喜欢的食物：野菜
初恋：幼稚园的男孩
尊敬的人：姐姐
愿望：20岁结婚
想去的地方：雪白的世界











经 历

1999.08 参加早安少女组。从11000名参加者中脱颖而出，成为早安少女组第三期成员
1999.09 加入早安少女组。之后发行的首张单曲《LOVEマシーン》蝉联榜单三周第一名
1999.11 与保田圭、市井纱耶香组成分支团体“プッチモニ”，首张单曲《ちょこっとLOVE》销售量突破百万
2000.03 发行个人首张单曲《爱のバカやろう》，荣登榜单第一名
2002.09 从早安少女组毕业
2002.11 与松浦亚弥、藤本美贵组成期间限定团体“ごまっとうと”，并发行单曲《SHALL WE LOVE? 》
2003.12 以个人身分于NHK红白歌合战出场
2004.10 与安倍なつみ、松浦亚弥组成期间限定团体“后浦なつみ”，并发行单曲《恋爱战队シツレンジャー》
2004.12 以“后藤真希＆松浦亚弥”的身分于NHK红白歌合战出场
2005.12 以“早安少女组”的身分于NHK红白歌合战出场

电视剧

2001.07 医家姐妹（饰：阪本阳世）
2002.10 年轻爸爸（饰：风见薰子）


Goto Maki



PHANTASY STAR UNIVERSE

ファンタシースターユニバース

解开未知世界的迷题！

■ TEXT BY XUN

——《梦幻之星 宇宙》开发者特别访谈

相信看到这篇文章的时候，关注本作的玩家应该都已经玩到本作了。在这篇访谈里，两名游戏主要开发人员将为我们讲解更多关于“剧情模式”、“网络模式”中的情报。

——体验版的发布已经开始了（8月10开始发布），那么您预计在体验版的网络模式中大概会有多少人？

见吉：如果是体验版的话最多也就1500到2000人吧。

——体验版和正式版的不同点是什么？

酒井：场景大小不同，体验版的场景大小大概是正式版的2/3左右。

——记得在体验版当中无法去行星莫图普。

见吉：体验版当中没有行星莫图普的数据，当然即使是正式版，初期也无法前往此处。我们将会逐渐地增加场景的数量。

酒井：我们每个月都将会增加各种要素，所以玩家每个月都会体验不同的玩法。

见吉：最开始的九月份就让玩家熟悉一下本作，接下来我们就逐步地追加剧情，还会增加各种道具。

——强力装备的买卖就以玩家之间的商讨为中心展开吗？

酒井：对。在玩家自己的房间里开设商店，可以进行玩家之间的买卖。但是开店还需要钱，所以估计没人从初期开始就能开自己的店。

——那就是说初期很难靠买卖来赚钱？

见吉：开店之前可以提前收集制作装备专用的素材。其实困难的并不是开店，而是收集这些素材。



●从企划阶段开始便参与游戏的开发。曾经在《梦幻之星 在线》（以下《PSO》）中担任导演，之后也担任过系列其他作品的制作人。

酒井：除了装备，玩家之间也能进行素材的买卖。

——殖民地3F的俱乐部空间是不是向玩家随时开放的交流空间？

见吉：目前暂定举行活动的时候开放这里，所以平时是不会开放的。

——任务从什么时候开始正式发布？

见吉：我们逐步地向玩家提供新的任务，另外还有成为主剧情的剧情任务。大概从10月份开始发布。

——在网络模式中的剧情任务到底是什么样的内容？

见吉：目前还无法奉告（笑）。只是世界观和登场人物方面跟剧情模式有共同点，所以玩过剧情模式之后会觉得更熟悉一些。剧情任务的发展过程中还可能会得到叫做“搭档卡片”的道具，可以察看游戏中登场的NPC角色故事背景。

——本作会不会举行官方的活动？

见吉：我们打算定期地举办官方活动。我们打算在游戏中加入网管（GM），以网管主持活动的形式来举行各种活动。在官方活动中我们还预定举办“绘图竞赛”等活动，关于活动的详细内容通过我们的官方网站来通知玩家。

酒井：另外走廊的装饰也打算每个月换一次，比如圣诞节、元旦等节日的限定活动当中我们会特别的装饰来打扮走廊的背景。由于本作的城镇非常大，所以如果改变装饰的话整体的风格变化会非常大。

——本作是PS2版和PC版同时发售，那么能不能在不同的主机上使用同样的用户名？

见吉：可以。只要输入ID和密码的话，在任何机种上都可以登录。但不能两个机种上同时上线一个账号。本次的玩家数据都保存在服务器上，所以即使不带记忆卡也可以在任何地方上线。

酒井：但记忆卡本身会保存玩家的系统设置和剧情模式的发展进度，所以最好还是随身携带记忆卡。

——PS2版和PC版有哪些不同点？

见吉：主要是游戏画面的表现能力。PS2版在同一个屏幕上只能显示10个在线人物，但PC版最多可以显示64个在线人物。在系统方面两个机种之间没有太大的不同点。PC版的最大特征就是可以只用键盘来进行操作。

——有没有打算在海外（日本国外）提供《梦幻之星 宇宙》（以下《PSU》）的服务？

见吉：其实我们早已准备开始制作了（笑）。

酒井：关于服务器方面，根据不同国家都会准备独立的服务器，所以不会在同样的服务器上出现不同语言。

——我想有很多玩家是第一次接触本作，或者第一次接触网络游戏。那么制作《PSU》的时候有没有意识到这种玩家的存在？

见吉：《PSO》的时候纯是让玩家体验网络游戏的乐趣，而到了《PSU》我们除了网络模式以外还加入了剧情模式，因为两个模式的基本系统相同，所以不管是先玩剧情模式还是先玩网络模式都不会觉得陌生。由于世界观也一样，所以建议玩家先玩剧情模式习惯本作的操作以及世界观，再去玩网络模式。

——实际玩了一下。感觉即使是初学者在游戏中也可以随意跟高等级的玩家组队。

见吉：由于在任务执行过程中可以组队，所以没必要在任务前大家集合在指定地点，等待足够的同伴到来。

酒井：在任务过程中随时加入，也可以随时离开。因此本作的组队系统非常体贴。



创建角色

——发现最近的网络游戏中选择女性角色的玩家越来越多

见吉：随着玩家的喜好，可以创建任何性别，任何造型的角色，这也是一种游戏的魅力所在。在PC平台上进行的β测试中使用人类的玩家最多，但同时还有不少超能力者的女性角色。

——男女之间有没有能力的差距

见吉：根据种族和性别，基本能力都会发生变化。

——试玩版中培养的角色能力能不能继承到正式版当中？与玩家之间交换的搭档卡片会不会保留？

见吉：这个不可以。



正式版中的游戏系统

——通过升级会不会增加技能或者可以装备之前无法装备的武器？

见吉：本作中存在高级职业，能装备的武器跟初级职业不一样。高级职业就相当于两个或两个以上的初级职业组合在一起。

酒井：比如说"猎人"和"枪手"的能力组合在一起的高级职业，或者超越了初级猎人能力的高级猎人。

见吉：高级职业可以装备比初级职业更高级的装备，同时还会增加能装备的武器数。

——用什么方法来转职成高级职业？

见吉：一个或几个初级职业的等级达到一定程度以上的话，转职界面上会出现特定的高级职业。

——在装备栏中的武器标志上看到C～S的记号，这是指什么呢？

见吉：每种武器都存在武器的等级。即使是同样的武器也根据不同的等级会出现无法装备的情况。在剧情模式中可能不会觉得太大的区别，其实武器等级系统主要体现在网络模式中。

酒井：主要是剧情模式中的主人公伊桑个人拥有很高的武器适应能力，在剧情模式的初期从同伴手中得到武器的时候也很快地掌握操作方法。

见吉：但是网络模式中的角色跟伊桑不一样，需要一定的熟练度才能够操作高级的武器。（笑）

——武器等级会不会给武器专用特技（以下PA）的习得造成影响？

见吉：没有任何影响。PA跟武器的类型有关，一些高级特技的等级最高能升到30级以上。

——玩体验版的时候发现PA的实用性和以往的系列相比变得更好用了。

酒井：的确，在通常的战斗中非常实用。虽然好用，但同时风险也比较大，这就要看玩家本身的操作技巧了。为了更爽快地展开战斗，还是得多加使用PA。所以就提高了PA的实用性，鼓励玩家在游戏中多加使用PA。

——使用武器专用特技是所消耗的武器耐久度（PP）是不是一定要装备武器的情况下才能自动恢复？

见吉：是的。放在道具栏里的时候不会恢复PP，建议常使用PA的武器要随时装备。

——感觉游戏初期时赚钱有点慢。

见吉：因为人人都有钱的话，钱的价值就会下降，所以在这方面我们进行了控制。在网络模式中如果



组队的人数越多，挣钱也会变得越快。

——每一项任务都有等级之分，那么任务等级会在哪些方面带来影响？

见吉：影响最大的就是经验值，其次就是金钱量。

酒井：还有将来会加入任务完成后的报酬系统。报酬类型也受到任务等级的影响。比如说存在"只有在该任务的S级中才能够得到"的道具。

不断进化的网络模式

——在网络模式中完成任务的时候为什么取消了时间限制系统？

见吉：因为在网络模式中随时要跟组队的玩家聊天，聊天的过程要花费很多时间。另外，如果限制时间的话，从中途加入的玩家要等待一段时间，所以干脆就不采用时间限制的系统。

——在任务中带上NPC的话会有什么样的好处呢？

见吉：如果是游戏初期的话，NPC会给玩家带来很大的帮助。如果组队时玩家数没有满的话，为了补充空缺，可以带一名NPC来援助。召唤NPC的搭档卡片是随着完成主线剧情自动而获得。

——在《PSU》当中主要以什么样的方式来获得珍贵武器以及强力武器呢？

见吉：之前的《PSO》当中很多强力武器都是从商店里购买，但本作中赚钱困难，同时有很多强力武器是无法从商店购买。这些武器需要玩家通过完成高难度的任务或者打败强力的敌人来获得。另外随着服务器整体玩家的平均等级上升，我们逐渐在商店里加入强力的武器。还有举行活动的时候玩家可以购买活动期间限定的稀有武器和特卖品。

——也就是说网络模式的玩法会变得更加复杂？

酒井：是的。商店里的物品如果达到一定数量之后就不会再增加，而到了这时候服务器的平均等级也已经达到一定程度，此时玩家之间的物品买卖就开始旺盛起来。另外，商店里的武器是没有属性的，想给武器带属性的话就必须生产，如果运气好的话可以制造相当强的打击武器。

——关于武器合成方面的问题，在游戏中有没有可能搭档机器人合成出玩家无法装备的武器？

见吉：有可能，如果出现这种情况的话，只有高价卖给其他玩家了（笑）。或者也可以创建一名能装备该武器的角色，重新练级。

——合成稀有装备的时候有没有合成方面上的要领？

见吉：合成稀有装备时不要在普通的基盘上加稀有素材，而是稀有装备专用的基盘上加素材，这样才能够合成出稀有装备。

——随着给搭档机器人喂的物品不同，会不会影响搭档机器人的成长率？

见吉：对战斗能力的成长率所带来的影响不大，反而给装备合成的擅长、不擅长带来很大影响。这里指的不擅长并不是意味着无法合成，而是合成的成功率低。稀有装备也不例外，如果运气好的话可以合成出不擅长类型当中的稀有道具。但这种情况非常少见，还是建议培养出特化某一项合成项目的搭档机器人。

——会不会出现委托别人来合成武器的情况呢？

见吉：可以是可以，但风险很大。因为除了玩家自身以外的其他玩家是看不了合成的过程和结果，所以很容易出现被人欺骗的情况。除非是非常熟悉的朋友，要不然不建议委托别人来合成武器。

——关于强化武器合成系统有什么样的见解？

见吉：该系统如果失败的话会丢失合成用的武器，成功时的回报很大，但同时失败时的损失也很大。所以尝试之前一定要做好心里准备。

酒井：强化武器合成之前玩家还要签同意书，我想应该很少有游戏在合成武器的时候要签字。

——能够升级到上限的玩家会不会出现呢？

见吉：可能性到是有，但一个服务器上最多也就那么几个人吧。

酒井：从本作开始其他玩家可以看到自己的装备，所以如果能合成到上限的话，肯定有不少玩家仰慕你。

——如果把搭档机器人带到任务的话，它会算到NPC吗？

见吉：会的。在任务中搭档机器人会作为我方队伍的一名同伴来参加战斗。另外，随着成长搭档机器人也会给搭档卡片，接下来就跟NPC一样组队。但是把搭档机器人培养到参加战斗的过程实际上很漫长。虽然喂便宜的物品也会提高能力，但每天喂它的物品量有限度，所以无法在短时间内让搭档机器人迅速成长。

——在自己的家里面可以摆设各种装饰品，那么除了现在贩卖的装饰品以外还有其他的吗？

见吉：我们会不断地把各种装饰品加入到游戏中，也可能存在特殊活动限定的装饰品，同时也可以通过合成来制造。除了装饰品以外，部件、服装也会不断增加。

——通过美容可以改变的头型以及带各种装饰品，跟创建角色的方法有什么不同点？

酒井：基本上是一样的。带上帽子等装饰品的话，整体风格会有很大的改变。另外个人认为眼镜和耳环也很有魅力。

关于本作的交流工具

——在游戏中最令人惊喜的是本作中加入了大量的动作表情。

见吉：我认为和别人交流的时候这些动作表情非常重要，所以在本作中我们加入了共80种以上的动作表情。

——1对1时的交流方式除了发送邮件以外还有其他方法吗？

见吉：因为觉得聊天方式的细分化会导致交流空间的过于封闭，所以关于聊天方式我们只采用了组队成员之间的聊天和公开性的聊天方式。

——BOSS战结束后在终点会看到景色美丽的地方，这些都是故意做的吗？

酒井：是的。打败BOSS的同时抵达这个地点，让玩家意识到任务完成。另外，这些地点里还隐藏着秘密，所以千万不要错过。

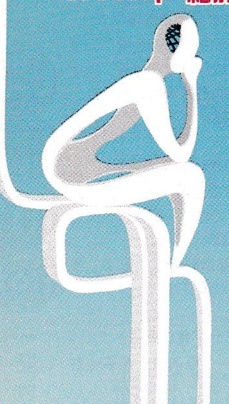
完

导演



酒井智史 sakai tomohumi

●在本作的导演。自从在《PSO》中担任主设计师之后，就开始涉及了本系列所有作品的开发。



难明教不好人我又为谁忙

"难明（搞不懂）教不好人我又为谁忙"这个标题，是我的一个当老师的朋友的MSN签名，它来自刘德华最近新专辑《声音》当中一首粤语歌《模范生》，作词是林夕，讲得是模范先生难做。后面有这样一段（原文是粤语，我这里翻译成简体中文普通话）：批改错误的英文到深夜，（因为生病）手发抖仍然不敢松懈，因为倘若犯了错误，会感到有可怜的眼睛看着自己……如何教好英文怕还自问绝望，怎么改进德育更让我彷徨，仍然撑起身心不敢放松，接受教改带来的震荡。深知做个好人压力在身旁，或者只是为了报酬过生活，就不用再背负那么多责任，离开岗位等若是一种释怀。

有这种胸怀的老师是不是大多数呢？根据我个人经历，不是。就我读过的中学而言，批改作业到深夜不睡，生病撑着去上课的好老师顶多占老师总数的两成（仅指我们学校）。为什么？各方面都有责任，如今学生太叛逆，老师也真不好当。学生为什么叛逆？体制也是个问题。这个话题太大。我们点到为止。你的老师有没有为你们付出他/她的真心，或者他/她只是禁止你玩电视游戏？发帖的时候，教师节即将来临，读者拿到本刊时，应该正好在教师节左右。你感激你的老师吗？还是没什么感觉？

EDITOR / Hikaru

本期私房话的话题是——闲谈师生关系（可以随便写一些师生之间小事，说说你对老师的看法。）

01 老师分两种，一种是安心教书的，一种是玩命赚钱的。二者的目的性使老师产生了两种流派。

我的数学老师就是一名合格的教师，她发烧，但是没有理由扔下我们去看病，坚持上课；她劳累，当天做的卷子（往年的高考题）第二天准能判出来。虽然我高考数学只有117分，但是没有她，我也许都不能及格。我高二的英语老师就是个不折不扣的赚钱者。周末去外校给人瞎喷，平时还老让我们买东西（她肯定吃回扣），而且做事情没有长性。有天拿来一篇完形填空，说："我一天发你们一篇，第二天给答案，你们要练完形了。"结果就坚持了3天。还有一天上课，她弄了篇英文的新闻，配图，说："你们要了解实事，以后每天上课我都给你们找新闻。"结果就那一天，连第二天都没坚持。高二后期，她老公得了癌症，她立刻离婚，然后找了个老头结婚了。为了装修房子连课都不上了，其实不上我们也很高兴，因为上也是煎熬。教学实力不说了，她以前是新XX的一个服务员，好像勾搭我们校长来这当老师了。总的来说，优秀老师应该占6成，站长说的2成太夸张了。

——Zacard（levelup.cn 会员）



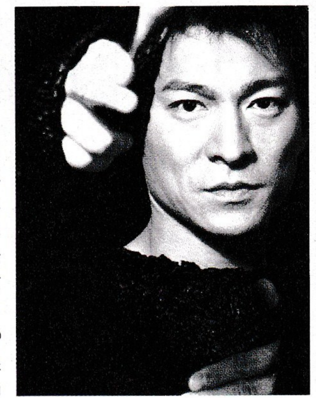
02 从小学到高中，我所遇到老师的语言和行为有着惊人的相似。1：马上让你家长来一趟……要不然你就别回这个班。2：你们的一切给我的教学生涯中留下了最深的印象，我就没见过像你们这么好的学生。3：（分批指导）其实你很聪明，我很看好你。4：在学校，我就是你们的父母。5：在我眼里，没有差生。

——wangyuesong（levelup.cn 会员）

03 读大专的时候曾经和一个老师发生过暧昧的关系。她班级的学生都猜到了我们的关系。虽然大家都刻意的替我们隐瞒着，可是纸始终包不住火，校方还是明确的对她说，如果不能自制就离开这个学校！然后，两个人也就天各一方了。对于老师，现在一想到这个词，马上就会觉得很抱歉，对于我来说，我的朋友总是会拍着我的肩膀说：兄弟不错，老师都吊的到。可是我想，对于她来说，在她的世界，这样的事情被暴光，或许是一种耻辱吧，虽然我们只差了2岁……

——断腿蜘蛛（levelup.cn 会员）

04 呃，这让我想起了两部著名的校园日剧：《GTO》和《龙樱》。童话式的GTO，异类且热血。看过《湘南纯爱组》的，都知道鬼冢是何等样人。但就是这么一个不按常理出牌，喜欢剑走偏锋的家伙，却真正和学生打成了一片，挽救了不少脱轨的问题少年。难道，高高在上的传道，授业，解惑，真的错了吗？GTO把这个严峻的现实问题摆在了所有为人师表者面前。当然，这片子情节编排的确实太理想化了，问题学生的转变贼快，怎么看都透着些假。不过，单纯的作为一部校园童话来欣赏，也还算激荡人心。至少你看完之后会幻想，幻想着何时，你的身边也会出现这么一位救世主级的师长，来指引你前进的方向，做你人生道路上的灯塔。童话总归只是童话，现实还是很残酷的。至少，在中国现时的教育体制下，是绝对不可能真的出现这么一位GTO的，反叛，总是无门。因着GTO的流行，讲述老师和学生关系的校园剧，几乎成为日剧被翻炒最多的一个类型。其后的麻辣女教师，极道鲜师之流，跟风跟的挺紧，却再也鲜见当初GTO那样石破天惊般的创意。换汤不换药，新瓶装旧酒，这不摆明把观众当傻子看待么，您要忽悠，一回就行吧，一而再，再而三，观众都审美疲劳了您还不累么。其后亦不乏佳作，但大多过眼烟云，直到，直到《龙樱》的出现。阿部宽大叔演绎的樱井健二，比GTO更异类，却异类的那么真实。也许，在大家的现实生活里，都可以看到那么几位敢说真话，而不用各种冠冕堂皇的理由去欺瞒学生的可敬先生。他们的教育方法，也许没有GTO异想天开，跳脱旷达，但胜在两个字：有效。他们也不会将自己的学生当成平等的朋友对待，他们执着于师生之道，学生始终是学生，老师始终是老师。老师的任务，是教授给学生生存下去的技巧，而不是当他们的知心哥哥，知心姐姐。冷酷，却也真实。樱井先生正是编剧把这些人身上的特质集中起来，并加以放大后诞生出来的人物。



如果你要问我，假设时光能够倒流，是选择GTO还是选择樱井先生。我的答案是：樱井健二。理由只有一个：他会帮助我认识到真实的世界，并教会我在这个世界生存下去的技巧。

要是你不喜欢这个世界，要是你们不想继续受骗着活下去的话，就给我好好学习吧。

——czk11（levelup.cn 会员）

05 对于学生来说，应该多去理解老师。作为老师，身上背负的使命和压力，足以使他们有的时候会用些极端的手段去处理事情。现在学生对于老师的种种不满和愤懑，大概都是不能理解教师这一职业的艰辛……对于老师来说，首先应该更注重下教育方法的改进；其次，是要对教学保持热情；再者就是加强与学生间的沟通。缺乏沟通，融洽的关系会慢慢变得僵硬，热情的双方也会逐渐走向冷漠。也许我们永远也追寻不到理想的师生关系，但只要学生和老师的互相理解和沟通，创造一个令所有人满意的环境并非难事。

——心中的黑暗（levelup.cn 会员）

06 本人现在已经是高三了，平心而论当老师真的很不容易，虽说父母也好，别人也好都说当老师好，但我却坚决不会去选择当一个教师。当老师真的是很辛苦尤其是要当一个尽责的好老师，这么多年的学生生涯让我领悟到在中国当一个老师有时是一件很累的事，学生越是长大就越是不懂得去尊敬师长（当然我也是）小学生又太小什么都要管，中学生长大了有自己的意识很难做到让他们心服口服。当教师是一个神圣的职业这我不否认，但我却坚决不会去选择当一个教师。最后希望全天下的老师们过得快乐，以上言论如果有过激的我先道个歉。

——jy02429738（levelup.cn 会员）



07 要说学生和老师，其实都是生活在所谓的“社会”中。高中及其以上学历的人们应该都知道，高中政治教材·经济里有这么两句：“人是社会的人”“社会是人的社会”。乍看之下似乎是一样的，但是仔细想想这里面也许还大有涵义——老师和学生的关系，其实也是受其决定的。要说读书是为了什么，说白了就是为了将来能有条好点的活路；那老师是怎么来的，当然也就是靠读书读上来的了；那既然是为了好好的生活，在社会上有一方立足之地，换句话说只要能有点小钱、照顾好自己就行，这是人家的人权，当然无可厚非。所以，说句非常现实而实在的话，现代的老师，绝对不可能比得上过去人的老实厚道——换言之，“我只要上好课，你们学生给我乖一点好一点”其实是所有老师的共通思想。也的确，换位思考一下，现代高节奏的生活，也许也只能让还希望有一点清闲的我们这样极端了。所以在老师们头痛、麻烦、乃至被压力压到几乎崩溃时，作为学生的大家还是要用平和心去体谅、去理解。大家都是人，别说老师教学质量怎样怎样不如人意，老师自己本事怎样怎样空虚无能，“师傅领进门，修行在自身”，要想学好，最终还是在自己，自学，自主，自励，也算对得起老师了。不同的人总有不同的人格，所以我们当然也无法避免地遇到性格比较恶劣、人品相对低下的老师，但要知道，人家毕竟是你的老师：“一日为师，终身为父”，也许，他们还有一些被你们的仇视蒙蔽了的闪光点，等待各位的发觉和珍重——向优点学习，向缺点批判（笑）亦是对自己的一种提高啊，不是吗？

——零の红い蝶（levelup.cn 会员）



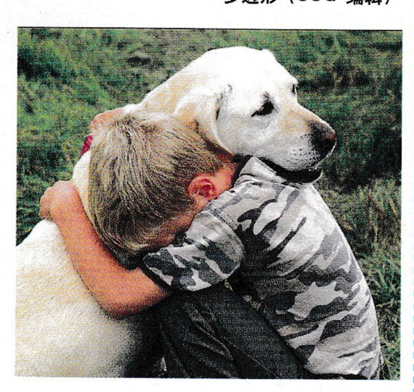
08 十余年的学生生涯中，印象最深的莫过于初中英语王老师了，他渊博、健谈、严厉且极有风度，我的英语可以说是他一手打下的基础，在这里随便说说他的几件小事吧：

1、初三的时候晚上有晚自习，周四那天晚上轮到英语补习，上课铃响了半个小时之后仍不见王老师踪影，身为英语科代表的我只得去学校上上下下找王老师，遍寻不着，遂去他家问之（他家离学校骑车5分钟），没想到王老师和楼上的邻居正在楚河汉界杀得不亦乐乎……

2、不知道为什么，王老师一直认为我有吸烟的习惯，甚至于我的父母还有同学都曾经为我证明过我没有吸烟的习惯，他依然坚持认为我吸烟，以至于毕业后好多年我去他家探望他的时候，他还给我递烟……

3、学校有一次搞“抵制电子海洛因”签名活动，每个班级的学生都要在一张倡议书上签名。那个时候我是全班（也许是全校）惟一不在上面签名的学生，王老师把我叫到他办公室，整整说服教育了一个上午，而我也是和他据理力争，记得当时王老师有一句话是“除非你打算以游戏为业……”，没想到若干年后我真的以游戏为业了，那次去探望王老师的时候，我们都不禁莞尔……

——多边形（UCG 编辑）



09 每个人在学生时代应该都遇到过一位好老师，不过我想他/她多半不是你的班主任。为什么？因为班主任管得最多、管得最严，特别是对于我这种喜欢玩游戏的人来说，班主任更是就有如我们的宿命对手/RIVAL/ライバル。我的初中班主任其实是一个不错的人，但有一件事让我至今耿耿：某年报名时我妈和她闲聊，无意中说到我在暑假中表现不佳。结果说者无意、听者有心，在开学第一天时她居然要我面对全班做检讨，我当时完全不明白为什么我要检讨。如果各位读者里有老师或立志于当老师的人，我想提醒你们：一件在你看来微不足道的小事，有可能改变一个学生对你一生的看法。

——纱迦（UCG 编辑）

10 小时候对老师的概念，多是一种崇敬的感觉。除了家长常说要好好听老师的话外，课本里经常出现的歌颂教育者的文章也是一个原因。但说白了老师其实也只是一种职业。只不过相比其他职业，身为教育者的教师背负着学生和社会给予的双重压力，责任要大得多。

虽然评选模范老师的标准多为学生的成绩，但成为一个好老师，一个值得我们记住的老师，成绩并不是全部。本人的高中班主任就是一个值得我尊敬的好老师。她是个刚从学校毕业，有着满腔热情的优秀老师。成为班主任的她在学习和生活上都很努力地使班级更加团结，并教导学生学习的意义和人生的方向。虽然最后只教了我们两年便离开了，但班级里的每个学生都记住了她。

这样的老师在我们眼里是成功的。希望在教育产业化的今天，学生越来越多的今天，会有更多优秀的老师出现。

——windx（友情客串）

11 也许是自己成长过程太好运，碰到的几位老师都让我深受感动，有不为金钱所动而留在学生身边的高考状元老师，也有为达理想从小山村一步步走出来的班主任，还有为了学生而甘愿辞职的“麻辣教师”，每一位老师都给我留下了许多一生难忘的回忆，让我在成长过程中受益匪浅。

为什么每个青少年在看了《GTO》后都会被感动？那是因为鬼冢老师从来不会讲这样的一句话——“要是出事了谁负责！”而这句话却是中国绝大多数老师总挂在嘴边的一句。从小时春游开始，到长大迈入工作岗位，其实不仅仅是老师，领导、上司都总是把这句话挂在嘴边，这才是让学生最心冷的一句话，因为老师担心他们，不是因为“爱”，而是怕承担责任。所以学生们才渐渐对老师失去了信任，才开始叛逆，开始走上错误的道路。

我感激我的老师，因为他们从来没有对我说过这句话。每个学生在成长过程中都会有叛逆，但只有那些对学生真正怀着“爱”的老师，才能打开他们的心结。

——米格（掌机王 编辑）

12 我很庆幸，在我每一次人生转折的时候，身边都会有一个好老师。但与此同时，我还遇到过许多普通平凡的老师，或者“坏”老师。当初对这些老师内心除了尊敬和害怕外，没有其他感觉。不过在脱离了校园后，我开始觉得，其实老师也是普通人，我们不能要求他们像天使一样给我们无私的爱，那不切实；我们也不能认为他的行为就是真理，他不能也不会犯错，那是幻想。我们该给他们一些宽容（当然，这里并不包括宽容那些借着老师名义猥亵学生的败类），然后学会活得像个自己（而不是在老师期望下的木偶）。

——雨滴（UCG 编辑）

[你一言，我一语]

其身正，不令而行；其身不正，虽令不从。
——海贼王的左手

我尊重老师这个职业，可是我看不起现在的老师。现在的师生之间没有了那种和谐与神圣，多的是那些铜臭和权利。其实这个话题我真没什么好说的，总结下就是遇上好老师，你很幸运，遇上垃圾老师，该你倒霉。
——起个名字好难

现在师生的关系开始变质了。由于升学成绩和奖金什么的挂上钩老师已经不再是教书育人了，而是变得更看重金钱，社会要求他们去改变……所以现在的学生始终是受害者。
——tbs

没收了我GBA不告诉家长，偷偷还我的就是好老师！我这一生还遇见过两个这样的老师呢。
——丧笨象

只是中国的文化束缚，学生在进步的同时，大多数老师却还是原地踏步。
——pottx

我挺喜欢我们现在的班主任还不错的，管得不太松不太严，有时还可以幽默一下。
——Finish

教师的知识只能影响学生不过十年，而教师的魅力则能影响到学生的一生。
——Razgriz

班主任……总感觉只要外表好的都很容易相处……
——狡猾的小猪

我想说的是，老师都是好心的，他们所做的一切都是为了我们好。也许他们曾做过错事，但是我们必须要原谅他们。因为一日为师，终生为父，恩师对我们的情谊是一辈子都不能忘记的！
——秋庭里香



原帖地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=304452

扩版！加页！终于又争取到了两页的容量，本栏目会有更多精彩的文章献给大家的！也欢迎各位才华横溢的读者们来稿哦。本期给了论坛原创文章七页的展示空间，首先是老朋友czk11的《飞跃巅峰，影随心老》，来回顾一下这部经典的机器人动画，再来推荐给大家一篇《没有彩虹的日子》，讲述了一个很有寓意的故事；“我爱萍萍”的《“数字艺术”中的数字艺术》，分析整理了我们游戏中常见的一些数字现像，文章思路清晰，结构合理整齐，也是一篇不错的作品。

最强墓志铭

楼主：夜魔水晶

- 生时何需久睡，死后自会长眠。
- 某某某到此一游。
- 本人已死，有事烧纸。
- 当你看清这行字的时候，你踩到我了。
- 谢谢你来看我，我会时常上去看你的。
- 劝各位不要再开宝马了，我只看到一次，就躺这里了……
- 如果可能，请把我叫醒。
- 留言：我觉得我还可以再抢救一下！
- 赤条条来，赤条条去，不带走一个硬币。
- 我这里三缺一，就等你了。
- 睡觉中，请勿打扰！
- 旺铺转让，价格面议。
- 请勿在此地吐痰拉屎或拉尿，内急者可到旁边楼主的坟头。
- 我冤啊……
- 我是怎么死的？
- 骸污染区，请勿靠近！
- 我从前是个胖子，现在和所有躺着的人一样有骨感！
- 我曾经像你们一样，你们总有一天也会像我一样！
- 此人已死，有事的话给我的QQ留言吧。
- 我有时出来走走。
- 某某某到地球一游。
- 恕我不站起来迎客了。
- 别老盯着我的房子，你也会有一间的！
- 过年过节记得给我烧些美女图片啊！
- 感谢你来看我，看贴不回帖者……今晚12点我一定亲自登门感谢。

[考考你]看了后谁还敢自称熟读金庸

楼主：SJ
原作者：寒风轻烟

一、选择题

◎单选

1.蓝凤凰及其诸位部下通过水蛭将血输到令狐冲体内，你可以得到以下那种推测：

a.令狐冲为AB型血，蓝凤凰及其部下为A、B、或AB型
b.令狐冲为B型血，蓝凤凰及其部下为AB、B或O型
c.令狐冲为O型血，蓝凤凰及其部下为A、B或O型
d.令狐冲为AB型血，蓝凤凰及其部下为AB或O型
e.以上推测都不对

2.杨过得到，后来给了郭靖，炼成倚天剑、屠龙刀的玄铁可能是

a.球磨铸铁　b.马口铁
c.高速合金钢　d.碳素纤维

3.下列武术中，利用仿生学理论创立的是

a.越女剑　b.降龙十八掌
c.易筋经　d.金蛇剑法

4.桑土公用磁铁吸出了众人体内的牛毛细针，假设肌肉对细针的作用力为0.4牛顿，细针由纯铁制成，则他使用的磁铁可能是

a.三氧化二铁　b.四氧化三铁
c.钕铁硼　d.巨磁阻氧化物

5.蓝凤凰的致使华山师徒、桃谷六仙呕吐不止的药酒属于

a.生物毒品　b.神经毒品　c.化学毒品
d.基因毒品　e.以上全不对

6.接上题，他们属于

a.中毒反应　b.过敏反应
c.妊娠反应　d.以上全不对

7.接上题，如果你是大夫，会给他们开什么药

a.阿司匹林　b.牛黄解毒片　c.氰酸
d.让他们喝大量的生牛奶　e.以上全不对

◎多选

1.杨过、程英、陆无双铲除了情花，造成

a.使这种植物不再害人
b.使一种珍稀物种灭绝
c.破坏了那个生物圈的生态平衡
d.造成该地区沙漠化

2.张无忌是圆脸而不是他爸的方脸是因为

a.圆脸是显性基因，张无忌继承了来自母体的该种染色体
b.圆脸是隐性基因，张无忌之所以是圆脸，是因为其父也有一条该种染色体
c.虽然圆脸是显性基因，张无忌仍然有一定的几率不是圆脸，无论其母亲是什么样的染色体
d.张无忌也有可能成为尖脸、长脸等其它脸型
e.张无忌可能长大以后变为方脸。

3.海老公的“化尸粉”为什么能够用不完

a.因为它是尸体腐烂的催化剂，反应前后没有变化
b.因为它是尸体腐烂的生成物
c.因为它是尸体腐烂的诱导剂，会导致连锁反应
d.与金属腐蚀的原理类似，“化尸粉”相当于在完整的金属表面添加了一个腐蚀缺口
e.以上情况都有可能

二、判断题

石中玉与石破天是同卵双胞胎（）

三、填空题

1.悬崖高为_____m，则小龙女正好可以到达深潍底部。（设滩深为25m，小龙女横截面为0.007平方米，体重为50kg，取$g=10m/s^2$，不记空气阻力。）

2.黄容的菜“玉笛谁家听落梅”由5种肉组成，如果只考虑肉味的一阶组合和二阶组合，则有25种味道，这也就是它名称的由来之一，如果考虑所以的组合情况，则它一共有___种味道。

四、计算题

1.段誉与乔峰在无锡城外比赛脚力的时候，段誉使用“凌波微步”与乔峰速度不相上下，“凌波微步”是曲线运动，试简单估算段誉的直线运动速度是乔峰的多少倍。

提示：假设段誉沿正弦曲线运动

2.杨逍对张无忌说“明教源出波斯，……唐大历三年六月二十九日，长安洛阳建明教寺院大云光明寺”，到张无忌34任教主，假设教主平均40岁继任，试计算教主的平均寿命并推算方腊大概是第几任教主。

说明：要通过书中的有关提示具体计算说这段话的时间，关于古代黄历与公元纪年的转换可参阅有关资料。

五、作图题

1.独孤九剑的破箭术是专门对付各种暗器的，现在如果有72个暗器，以二维点阵的形式，2m*0.8m的截面，25m/s的速度向令狐冲打来，令狐冲以如何挥剑，才能以最快的速度打掉所有的暗器。画出令狐冲挥剑的路径。（假设剑挥舞时速率不变，正方形、正三角形、正六边形点阵任选其一讨论，忽略重力加速度）

六、推理题

1.桃干仙忽道：“杨七郎啊杨七郎，你只要保佑咱们六弟不死，老子向你磕几个头也是不妨。我这里先磕头了。”说着跪下磕头……

桃枝仙道：“倘若六弟死了呢？”

桃干仙道：“我便把神像打得稀巴烂，再在烂泥上撒泡屎。”

桃花仙道：“就算你把杨七郎的神像打得稀巴烂，又撒上一泡屎，就算再拉上一堆屎，却又怎地？六弟死都死了，你磕了头，总之是吃了亏啦！”

桃枝仙道：“言之有理，这头且不忙磕，咱们去问个清楚，到底六弟的伤治得好呢，还是治不好。治得好再来磕头，治不好便来拉屎。”

桃根仙道：“倘若治得好，不磕头也治得好，这头便不用磕了。倘若治不好，不拉屎也治不好，这屎便不用拉了。”

分析他们在逻辑推理上有那些错误。

七、简答题

1.遍体通绿的打狗棒可能含有那些离子，可能是什么矿物质。

2.从生理角度东方不败式的练功是否有一定的合理因素。

3.为什么说郭靖夫妇虽然生有一子二女，仍然符合计划生育的政策。

八、论述题

1.利用热力学第二定律：能量不可能自发由低向高流动，论吸星大法是否符合科学原理。提示：把令狐冲（任我行）看作绝热的孤立系统。

2.以洋流理论分析，张无忌出生的岛屿的大概位置。可以根据上面有火山，应该在板块边缘，结合板块学说论证。

3.以韦小宝在签定尼布楚条约中的荒谬表现论述我国在处理中美撞机事件的正确性

九、选做题

《笑傲江湖》中余沧海为了得到辟邪剑谱杀害了林振南夫妇及福镖局众多镖师，后来林振南之子林平之打击报复，杀了余沧海众人。如果林平之不采取这个办法，而是執诸于法律，如果你是法官，该如何取证及判余沧海及其以青城四秀为代表的众弟子？





经典五要素

ROBO动画（机器人动画）我看了千千万，好看的有那么万万千，找到啥规律没有？当然有啦。

阿西莫夫有个"机器人三定律"闻名于世，那我也东施效颦，搞个"经典ROBO动画五要素"来献丑吧。

要素之一：角色的外形不能背离传统审美观太远。简单来说就是四个字：男帅女靓。不帅，也要型，不靓，至少也要可爱。

在这个浮躁的时代，确实很难想象还有多少人会静下心来，听一个胡子拉渣的中年大叔讲述他爱与正义，拯救世界的沧桑故事。美型的人物既能养眼，更是一种必要的商业手段。毕竟，ROBO动画的观众年龄层越来越小，太过前卫跳脱，或者饱经沧桑的人物，他们理解不了。在他们看来，只有美丽可爱的东西才是王道。《飞跃巅峰》在这一点上作的不错，即便时过境迁，它的魅力也不会因为年代的久远而丢失多少。要LOLI，有，天真可爱；要御姐，也有，美艳成熟。LOLI控和御姐党各取所需，左右逢源，自然叫好声一片。

最近听说这口味又有所变化，不但人物要美型，连机械设定也如此苛求。Gunbuster？呃，这个不好说，言而总之，总而言之，打着那个时代的烙印吧。你要问我扎古王和吉姆王哪个更美型些……那我还真答不上来。



飞跃巅峰 影随心老

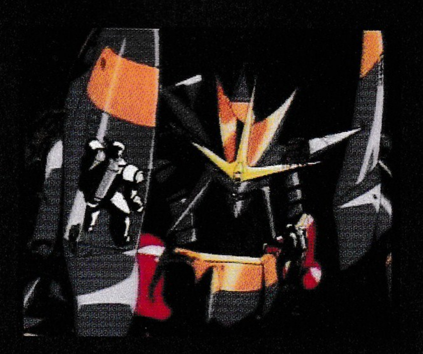
TEXT BY czk11

要素之二：ROBO动画，ROBO至少占了一半的戏份，想要夺人眼球，没有惊天动地的超级武器绝对不行。这叫什么？哦对了，好像有个专用的名字——必杀技。

古早的时候，偶尔看到断空我使出一招断空光牙剑，已经令我们雀跃不已。现在呢？现在啊，什么光束武器，什么漫天飞弹，什么剑斩乾坤，都落伍了。原以为《勇者王GGG Final》里那把三舰合体的黄金大锤已经是想象力的极致，谁知道18年以前，庵野秀明这个鬼才就用黑洞炸弹狠狠的忽悠了我们一把。至于将木星包在壳子里当作炸弹是不是太奇想天外，有违常理?木星的质量又够不够它塌缩成一个黑洞?这些，见仁见智吧。无限力，EOT，G石，这些匪夷所思的超技术都有科学依据么？显然没有。如此看来，用大家都熟知的黑洞来小作一番文章，也就没什么离谱的了。

要素之三：作为主角的对立面，敌人要设计的足够强大。对手的强大才能反衬出主角是多么的一往无前，无所畏惧，而在黑暗的时代突围而出的英雄，往往也更令人敬佩。

杂兵→小BOSS→中BOSS→最终BOSS，顺序登场，不把你折腾个遍体鳞伤不算完。有时候为了凑剧情，还要搞些个同伴反目，主角心魔之类的桥段，"天将降大任于斯人也，必先苦其心志，劳其筋骨"，好事多磨，不经历风雨，怎么可以让你随随便便见彩虹。



虽然受限于短短六集的篇幅，《飞跃巅峰》省却了许多无聊的中间过程，但典子她们想要拯救世界也是殊不容易。以兆计的敌人，质量不论，光这数量就足以叫人绝望。即使个个孱弱如杂兵，一波一波涌来，铁人也支撑不住。宇宙怪兽单个来看，设计的很没个性，但从一个文明，一个整体的角度去审视这样的敌人，它的满怀敌意，悍不畏死，前仆后继，一定会让所有人不寒而栗。就好像一窝蚂蚁掀不起大波浪，但万亿只聚集在一起觅食的时候，就是极为严重的蚁灾了。宇宙怪兽也是这样集体智慧型的文明，一荣俱荣，一损俱损，整体的意志永远高于一切，正因为没有内部的分歧，如此团结的整体才更可怕。

要素之四：ROBO动画里的超级英雄，总会在千钧一发之际力挽狂澜，创造奇迹。好吧，就算是天赋异禀，羡慕不来，逆天总要给个理由吧。是什么让你们在转瞬之间判若两人；是什么让你们一次又一次的浴火重生，遇强更强；是什么洗了你们的脑，让信仰如此坚定？解答，难道就真的只是"爱与正义"这四个字吗？

拿多蒙来说，起先真是粗直莽撞的可爱，大抵不过是跑跑路，踢踢场子，体验一下身为"红心之王"的快感。可就这么一个打架从不找理由的主儿，后来不也从良了么。解救被恶魔高达荼毒的世界，唤醒沉睡中的女友，瞧瞧，多么爱与正义，冠冕堂皇的借口。

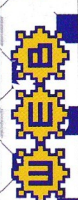
当然，拿这个公式去套《飞跃巅峰》的话，就有些失之子羽了。爱倒勉强可以说说，对亲人的不舍，对地球的眷恋，对朋友的承诺……正义？两个文明之间的生存竞争，无所不用其极，又有哪一方可以说自己是绝对正义的呢？一切的一切，都是为了活下去，"活下去"，才有明天。庵野在不经意间就把主题从传统的正邪不两立拔高到了"to be or not to be"的高度，很好很好，为生存而战，这个逆天的理由还算差强人意。

要素之五：俗话说凤头猪肚豹尾，不管你开头是如何的吸引人，中间又是怎样的一波三折，这结尾要是草草了事，就绝对够不上经典ROBO动画的标准。很多作品为求稳妥，往往是一个皆大欢喜的大团圆结局收尾，你好我好他也好，世界从此真美好。太理想化了？唉，就不要太苛责那些编剧贫乏的想象力了，人家也不容易，近之则不孙，远之则怨，观众大爷的口味，从来就是这么众口难调。当然，像传说巨神那样惨烈到全员全灭的，也绝对是极少数。

长篇动画最忌什么？最忌讳在中段的高潮迭起之后，结尾却了无新意，平平淡淡。还好飞跃巅峰没这个问题，它的剧情发展是一浪推一浪的，前浪更比后浪高。在诸多矛盾发展到不可调和的时候迎来结局，欢喜中略带一丝忧伤，给人光明，更给人以希望。很多人很多事就此错过，更多人更多事等待着大难不死的她们去发掘，去体验。给我的感觉，就好像一枚青橄榄，越嚼越滋味悠长。通篇的压抑窒息最后才得到释放，在吊高了观众的胃口之后许他们一个小小的心理落差，不得不说是一种极高明的技法，堪称豹尾。

两相比照不难发现，飞跃巅峰它虽然年代久远，但就算以今时今日的眼光来解读，仍不失为一部经典之作。好东西，绝对可以突破时空的阻隔，撼动心灵。

言过其实？一头雾水？没关系，且听我为你一一道来。


抉择

每个人的一生，都会面临无数个抉择，向左走，向右走，非此即彼。因为这世上没有后悔药卖，所以每次做出最终选择前，都要三思而后行，慎之又慎之。就算你神通广大，可以跳转时空回到过去，讳莫如深的蝴蝶效应也会狠狠的嘲弄你一番。想改变历史？谈何容易。

如我等草芥小民，往往人生路口上数个无关紧要的选择就足以决定我们卑微的一生。但，有些人和我们不同，他们做出的选择不但改变了自己的命运，更关系到亿万人的生死存亡，翻手为云，覆手为雨。

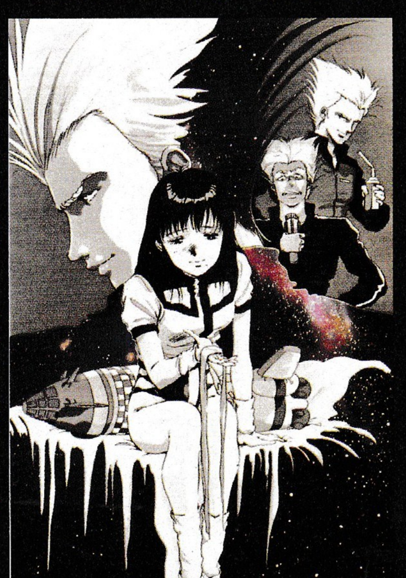
比如，Gunbuster的机师，拯救地球的英雄——高谷典子

她，一个普通的女孩，是如何成长为传说英雄的呢？她的一生，又会面临多少个两难的抉择？

Now, follow me, step by step……

Step 1:噩耗从宇宙中传来，父亲在与宇宙怪兽的遭遇战中不幸罹难。骤失至亲，普通的女孩会怎么办？也许，痛定思痛后收拾心情重新上路，从此视宇宙为畏途。读书，工作，嫁人，生子……平平淡淡的了此残生。但典子却是其中异数，明知山有虎还偏向虎山行，一点心理阴影都没有的继承了父亲的遗志。因为她始终天真的相信，父亲并没有死，他还活在宇宙中的某个角落，要在千亿星辰，百亿螺旋中找到他，首先就必须成为和他一样勇敢的人。选择了宇宙飞行员这份很有前途的职业，也就等于选择了另一种人生：惊涛骇浪，充满变数。

Step 2:不明物体以99.8%的高亚光速向太阳系飞来，典子被指派前去确认。谁知，它竟然就是典子父亲的旗舰"luxion"。怎么办，是进去探查一番还是就此错过？亚光速作业，时间总是那么的捉襟见肘，容不得一丝差错。触景生情的典子，最终还是感情战胜了理智，突破重重阻挠进入了舰内。虽然，无人幸存，父亲还在世的幻想也随之破灭，但至少，去亲眼确认亲人的生死，总好过一生牵肠挂肚。也正是从这时候起，典子的心态发生了变化，凡事都必须靠自己，再无亲人可以依赖，让她坚





强，让她一夕之间长大。

Step 3:刚尝到初恋的甜蜜滋味，恋人却在一次例行出击后再也没有回来。爱别离，总教那痴情女子愁肠寸断。是就此沉沦还是擦干眼泪继续前进，典子选择了后者。特训，特训，让自己的实力不断提升，再不让生离死别的悲剧在身边无止尽的上演。一时的忍耐，并不是铁石心肠，欲哭无泪。这么做，只是为了更好的告慰恋人的在天之灵，以及，有能力去守护更多的笑颜。克服了诸多心魔，克服了对宇宙的恐惧，典子也终于成了Gunbuster的一号机师。利刃已经交予你手，那么，就快点行动，去斩断那牵绊了人们无数世代的哀伤吧。

Step 4:和宇宙怪兽的第一次大决战，敌人的数目之多超乎想象，宇宙中只见一团乌黑，遮天蔽日。在这里，所有的常规战力都失去了效用，人类要想取得胜利，唯有置之死地而后生。虽然太田中校提出了惊世骇俗的作战计划，但那只是理想化的纸上谈兵，胜负的关键手还在于Gunbuster能不能顺利的完成护卫任务，带着人类的希望突入敌人中心。孤军深入，祈求神佛是没有用的，用无畏的勇气，才能杀出一条血路。进路光明，退路绝望，除了前进，你还有其他的选择么？"你和霞分开都只是'火'，而两人合在一起，就是'炎'。"正如太田中校所说，成为火焰的Gunbuster，是无敌的！在数亿敌军中穿梭自如，一往无前，她们柔弱的身躯撑起了人类的未来。是的，在没有选择的时候，那就不要选择，与其犹豫，不如做了再说。面临绝境，才能让人爆发出前所未有的智慧和勇气。

Final Step:宇宙怪兽倾巢而来，人类所有的希望，都寄托在buster 3号——以木星改制成的黑洞炸弹身上。可惜，由于质量的不足，控制器只发动了98%，无法达到重力塌缩产生黑洞的临界值。

"人类赌上一切居然会如此！神及佛不存在吗？上天抛弃了我们，奇迹并未发生"

等待修正，明显为时已晚，敌人的主力还没到来，守卫buster 3号的舰队却已经不堪重负。回天无术？不，还有一个办法，摘下buster 1号的大型陷缩炉去引爆。

"不！奇迹会发生，会让它发生！"

可是，把载人的Buster 1号当作黑洞炸弹的导火线，一旦作战成功会发生什么，谁都难以想象。最乐观的估计，利用Buster 2号逃生，虽能逃过一劫，但被异次元空间困住，也逃不脱永远流浪，退无归路的结局。更有可能，就此形神俱灭，被抹去一切存在于这世上的痕迹。无论哪种，对两个正处于花样年华的女孩子来说，都太残酷了。于是，优古来了，她宁可丧失最后一线希望也不愿失去朝夕相处的同伴。

"我们并不是要去自杀的。"天野霞这样安慰前来劝说的优古。"只要活着，就会有明天。"

"尽管不知道从这里回去要经过多少年"，典子也充满自信地对优古说："但我一定会回去的！"

优古留着泪应承道："回来的话，我会向你们说欢迎回来！不管多少年，我们都会等，一定要回来！"

Buster 3号，第三次陷缩开始，临界点突破，黑洞炸弹，爆发……

飞跃，在时间与空间的狭间

她们，后来怎么样了？

伟大的星际探险家高谷典子，在她的回忆录——《我这波澜壮阔的一生》里这么写道

……

一瞬间，眼前所有的景物扩大再缩小，空间也开始扭曲。黑暗，无边的侵袭而来。

我尽力呼喊着霞姐的名字，却总是徒劳无功，眼前一片绚烂，旋转、爆裂。莫名的体验，赤、橙、黄、绿、蓝、靛、紫，以及种种不知名的色彩，纷至沓来，最后，归于平淡，只剩下一团耀眼的白……好温暖，好温暖的感觉……

等我再度睁开双眼，映入眼帘的，居然是一抹熟悉的蔚蓝。

地球？我们回到地球了么？可为什么，黑灯瞎火的了无生气？难道人类，终究还是逃不过被毁灭的宿命么？

光！光！光……光！地狱天堂一线之隔，只在一瞬间，这个黑漆漆的，硕大的球体就变的通透彻亮起来，好美丽的宝石蓝色。

唔，那是什么？"欢……迎……回……来……"

热泪，止不住的奔流……优古，是你么？终究，你还是信守了自己的承诺"不管过去多久，我都会在这里，在地球上，等候你们的归来"

飞吧，飞吧，飞向母亲的怀抱……我们回来了。Gunbuser，到今天为止，多谢……

接下去的事，大家都知道了，虽然优古不在那，虽然时间已经是一万两千年以后，但这又有什么关系？地球，还在，我们，也还在。

为什么一眨眼，就已经跳转了一万两千年如此悠长的岁月呢？

很多年以后，一位相熟的天体物理学家告诉我，这是相对论在作祟。

啥是相对论？举个通俗的例子来说，当你和一个美女相对而坐，促膝谈心的时候，你会觉得时间流逝的飞快，曲终人散，余音绕梁，如果，对面换成你的更年期女上司呢？那感觉自然是天差地远，如坐针毡，恨不得有一支神奇的遥控器，可以随意调节时间的快慢。

看，这就是时间的相对性，在特定的条件下，它可以变快，也可以变慢。套用到宏观宇宙尺度上来观察，就是相对论。当然，想要再现如此宇宙奇观，条件也是异常的苛刻。

比如呢？

比如，制造一个黑洞，然后，进入其中。

在这里，时间和其他三个维度一样，可以测量，可以跳转，可以回溯，更可以一被冻结。



在这里，时间失去了它的意义，空间，也随之变得虚无。我们，化成了两束光，开始踏上那永远看不到尽头的旅途。

原以为就这样被困锁在次元迷宫之内，漂流……漂流……直至永恒。谁知，在无限的尽头等待我们的，居然是……居然是一个白洞。是的，你没看错，排斥一切的白洞。是谁，是谁切开了黑洞，让奇点显露，让白洞形成，让被封印的一切重见天日？

我不知道。但是，不管是谁，感谢你……

白洞……白色的明天在等着我们……前方……渐渐清晰

呐，就是这样，我俩又回到了地球。

有时候，在镜中看到自己年轻娇艳的身体，常常喃喃自语：我真的已经一万两千岁了吗？就社会学意义上来说，这个数字没错。一万两千岁，百倍于人类寿元的极限，可是这个身体，明明还处在十八岁时的巅峰状态啊。

如此看来，的确是相对论的恩赐，它把我的青春封印，冻结，然后，又在某个特定的时刻解开。一弹指而历百千劫，时间大神的魔力，让我出现在这个时代，虽然，遍尝七苦，虽然，举目无亲，但幸运的是，我还活着，霞姐还活着。活着，就好。

……

神话，永远流传

匪夷所思？嗯，是什么让她们如此勇敢，不惜生命？

传说中的正义么，正如美国英雄漫画一直灌输给我们的，能力越大，责任越大

正义？对人类来说，消灭宇宙怪兽，保证种族的繁衍，文明的延续，即为正义。那么，站在宇宙怪兽的角度去思考呢？

正义，不过是一个文明消灭另一个文明的借口，很冠冕堂皇，却很自私

"人类有权那样做吗？"

"不这样做就是自杀，不会选择自杀。"

"只有活下去才有明天"

为了生存，人类会赌上一切。正因为有了创造大家未来的典子和霞的努力，才让所有人都看到希望，才将原本逃离地球的计划废弃。每个人都有生存的权利，只让少数人逃生是不公平的，每个人都应有自己的未来。为了未来，应该尽最大的可能去努力，而不是放弃。

为未来奋斗，为美好的明天加油，很大程度上是源于对亲人，对朋友无私的爱。

那些人，那些和我们拥有共同回忆的亲人，朋友，早已成为各自生命中不可缺少的一部分。一旦剖离，何异剜骨。此去经年，应是良辰好景虚设。何况，此去不止经年。

世界上最远的距离，不是迢迢星汉，相思难寄，而是天人永隔，不到黄泉不相见。跟自己有关的人和事，也就是能证明自己存在的人和事。他们都消亡而自己还存在，最严重的孤独感莫过于此。所有留下的印记都被时间磨灭，这是每个超越时空者都摆脱不了的悲哀。那么，如果注定是一个无言的悲伤结局，你还会去做么？

她们会。因为舍得。舍得，舍得，有舍才有得。纵有千般不舍，万种眷恋，你还是必须抛开一切，去完成自己的使命。

什么使命？往大里说是拯救人类，往小里说，也不过就是让自己重视的亲人，朋友，能开开心心的活下去。如此，便是上刀山下火海，历经百世千劫，亦是值得。

两个动机，一无私，伟大；一自私，卑微。而我，比较倾向于后者。

"说起典典，她没什么特别，只是个普通的女孩"

她们两个与你我一样，也会哭，也会笑，也会失望，也会喜极而泣。不是天生神力的超人，更不是命定的救世主。之所以会无视生死的拼命，是因为她们有不惜一切都想要守护的东西，害怕失去，才会在千钧一发之际挺身而出，毅然决然。神话，有时候就这么简单，无关理想，无关大义。

《飞跃巅峰》，一部平凡人超越自己，超越极限的英雄史诗，背景是璀璨银河，时间跨度是一万两千年，壮哉，壮哉。

若干年后，它有一部续作，历时两年，制作精良。无论机设，人物还是画面，音乐，都堪称一时之选。剧情，那更是诚意满点，不乏向伟大前作致敬的神来之笔：超巨大的行星级战斗兵器；关灯，开灯，欢迎回家；双重巴斯塔闪电踢；诺诺与典子的因缘。若此种种，无不令人心驰神往，浮想联翩。

但，还不够。有些冷饭，再炒也不会嫌老，比如《007》，比如《超人》。某些已经成为传奇的东西，却往往难以复制。飞跃巅峰（TOP），它是一部超越时代的经典，很多细节，在当时都是独一无二的创举：比如在最终话后半部分为了烘托凝重气氛而采用的黑白画面，是返古，更给人以一种很强的时空交错感；在片头列印论文，片尾播放讲解相关知识的短片，则是为了更好的诠释主题，浓浓的科学气息扑面而来，引人遐思。因为超越，所以伟大，这是所有后来者不及的，正如它的名字：飞跃巅峰，豁然开朗。它开创了一个时代，由此，成为超级系ROBO动画的顶尖之作，又有什么好奇怪的呢。

有道是"莫愁前路无知己，天下谁人不识君"，是金子，它总会发光。从刚推出时的籍籍无名到如今借着机战的东风青云直上，风生水起，其间的曲折与辛酸，又岂足为他人道哉。

很难说是机战成就了TOP，还是TOP成就了机战，不过随着TOP系剧情的比重在机战主线中逐渐加大，有一点是显而易见的，神话，肯定还会延续下去，也许，更将永远流传……



风起青萍之末

千江有水千江月，每个人在儿时都会有自己珍爱的梦幻影像，它代表着一个时代，纪录着一个时代。斗转星移，世事变迁，脆弱的记忆总是不堪时间的猎杀。风再起时，斯人已去，徒留一个影随心老的无言结局。

长大后，能堂堂正正的在千万观众面前怀一把旧的，无异凤毛麟角，而庵野秀明，就是一个这样的幸运儿。

于是，我们可以在飞跃巅峰里可以寻找到种种暗号：最终话仿古的黑白画面，这是在向60年代的元祖特摄片致敬；"第三舰桥大破！"、"我不说再见"，来自《宇宙战舰大和号》；典子把陷缩炉挖出的场景，更可以看到名作盖塔的影子；对人类前途的担忧，贯穿全片的不安全感，稍稍一回溯，就可以知道《日本沉没》对庵野秀明的影响是多么的巨大且深远。

"大风生于地，起于青萍之末；侵淫溪谷，盛怒于土囊之口；缘泰山之阿，舞于松柏之下"也许，只要有心，人人都可以是庵野秀明。

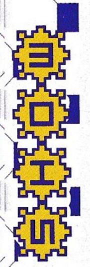
当然，飞跃巅峰于总结前人的意义之外，更多的是奠定了GAINAX以后作品的一种风格，一种基调。大胆的剪切手法，如出一辙的干净画面，探究人类脆弱的心灵，7年之后的EVA站在巨人的肩膀上又再上了一层楼；活泼而顽强的女主角，超巨大的战斗兵器，普通人成为英雄的心路历程，《不可思议的海之蓝莉亚》也在某种程度上接过了飞跃巅峰的衣钵；TOP2就更不用说了，号称G社20周年纪念作品的它，完美的再现了前作那种末世的凄惶，困兽犹斗的不屈与勇气，笑面人生的诺诺，活脱脱一个进化版的高谷典子。

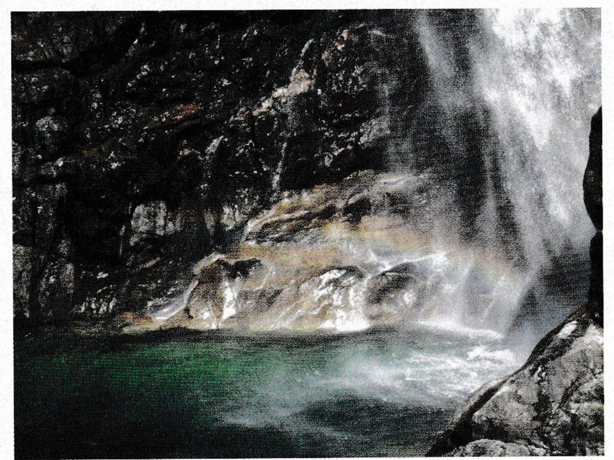
承前启后，继往开来，GAINAX在庵野秀明的引领下，不但没有被如今庸俗的商品化大潮淹没，更持之以恒的在为我们奉献一部又一部风格清新的优秀作品。大胆的想象加上一点点另类的激情，让庵野秀明的幻想世界如此真实，绚丽多姿，也因此，造就了G社近20年的辉煌。如果是你，会这样坚持不懈，孜孜以求么？

如果是我，也许会吧，织梦人这角色，只要心还在，情就不会远。

此致，敬礼，为一部诞生于18年前的伟大作品，为一个我永远不愿惊醒的美梦，就让我，影随心老吧。







没有彩虹的日子

TEXT BY eji3boy

美丽的彩虹，是这个世界的清纯产物，它压抑着那些本来不属于这个世界的灰色，并且永远地将它们封印在这个美丽色彩的角落——潘多拉宝盒。

"哥哥，彩虹的角落里有什么？"

"财宝吧！"

"什么样的财宝？"

"可能是多角的金块。"

"那为什么我们不去找到那些金块呢？"

"因为那些金块不属于这个世界，它会把这个世界染灰。"

"那我们能不能从里面拿出来呢？"

"一块都不行，如果金块离开了潘多拉宝盒，世界将会颠覆。"

"可是我就想拿一块，就一块。"

"一块也不行。"

"那我看一眼可以不可以？"

"我想，看一眼，神应该是不会责罚的吧？就一眼。"

在这个黑呜呜世界中的我，听见孩子们的谈话，于是睁开了眼睛，终于从那漫长的沉眠中苏醒，现在终于到了我的解放之日。

"就一眼。"

宝盒中窜进了一屡细细的阳光，我终于可以再次看见外面的世界了！

"千万不要动里面的东西！"

"嗯！"

刺眼的阳光终于铺洒在我那诱人的外表上，我终于可以再次夺去太阳的光辉，还有那彩虹的美丽。

"哥哥，它好美丽。"一个嫩幼的孩子，把手向我伸来。

我的色彩逐渐渗透那个孩子的衣服，逐渐渗透他的皮肤，以及那红红的唇。灰色的仪式开始了，跟我说，让我变成灰色吧！

突然，黑色又充斥了我的世界，我讨厌那种感觉，我讨厌别人对我这样。

"哥哥，为什么要把它关上？"

"我说过了，只能让你看一眼，因为它太危险了。"

"哥哥真讨厌，我又不会拿走它，为什么那么小气？"

"我没有小气，你没有发现你的嘴唇已经变成了灰色的吗？"

"没有呀……"

我很烦躁，要不然我又可以离开这个黑黑的牢房，这使我越来越憎恨彩虹，是它把我关到这个小小的角落，我讨厌它！同时我也讨厌太阳！它为什么给了彩虹美丽，为什么把那丑陋的灰色给了我？

"哥哥它在消失……"

……

我随着彩虹的隐落，又不知道被这个七色的讨厌鬼丢到了哪里？只知道自己又进入了沉眠之中。

二十年过去了，我再次睁开了眼睛，看见了我那黑色的世界。

"哗啦哗啦……"

是水的声音，是这个世界最清纯的东西，我讨厌这东西，因为她在蓝天下可以变成翠兰，在草原上可以变成碧绿，在夕阳下可以变成迷红，在荒漠中可以变成金黄，惟独被污染的时候变成我的颜色——死灰。

灰色是最暗淡的颜色，她没有白色的纯洁，也没有黑色的充实，它只是光明与黑暗的中间者，或根本就不能说成是一种颜色，但我就是灰色，发着光芒的灰。

……

"咔嚓咔嚓"

铁锹发出的吵闹声阵阵作响，这使我再次喜悦起来。

"这里就应该是彩虹的角落，是那个潘多拉宝盒的位置。"

"嗯，应该就是这里，那个传说中的潘多拉宝盒存放的位置。"

"我很期待早日看见那个神话中的正二十面体的金子。"

"你以为我不希望吗？那还不快挖？"

"咔嚓咔嚓……"

又有两个人，他们能不能把我带出去？能不能把我带出这个黑色的世界？

阳光豁然打在了我的身上，我又看见了光明，而为我打开宝盒的是两个三十多岁的人。

"金子！"

"真的是正20面体的金子，我们终于发财了！哈哈哈哈哈……"

"有整整一盒子呢。"年纪大一点的伸出了手，向我伸过来，"有这么多呢。"

另外一个人，把他的手打了回去，"你不想要命了吗？这里的金子不能用手拿，更不能被它的光照到，不然魔鬼就会缠上我们的。"

别听他的，快把我拿出这个该死的地方，我讨厌这里！快！

伸手的人，逐渐失去了身上的色彩，慢慢地笼罩进我的灰色光芒之中，手越来越近，颜色消失得越来越快，直到抓住我，同时也被我的颜色完全吞没。

彩虹消失了，那该死的监牢也随之消失，终于没有什么东西可以阻止我绽放我的光辉。

"该死，潘多拉宝盒消失了，我就拿到了一块。"灰色的人。

"没有办法了，我们把这块分了吧。"彩色的人。

"不，谁叫你不去拿。"

"你看看你自己，成了一个灰土包裹的人了，还不把金子给我，你赶紧去洗一洗！"

"不！如果给了你，你会拿着它逃跑的！"

"我不会的，快点给我吧！或者让我看一眼也行。"

"不！你别过来，不然我杀了你。"

"你！……好好好。"彩色人的脚底已经化成了灰色，他也开始被我的光辉所笼罩了，真是太好了。

此时，太阳已经落山了，悠闲的月牙慢慢爬上云霄。两个人从那以后再也没有争吵过，只是一个劲地赶路，不停地赶。

彩色的人现在也被我的光辉完全包裹住了，一路所经的任何东西也为我的耀眼沉醉，没有什么东西能抵挡得住我的诱惑。

"现在该休息了。"另外一个灰色的人。

"嗯，你先睡。"紧紧握着我的人。

"好的。"那个人趴下没多久就打起了呼噜，而拿着我的人，也产生了丝丝倦意，把我握在了胸前，用另一只手，把我紧紧地扣在胸口上。我也该睡了，不然过会该没有力量展现我的光辉了。嘻嘻，我就喜欢待在人们的爱意中。

后半夜，狗熊的脚步声响起，吵醒了我，我睁开了眼睛，看见一个高大的身影，向我走来，手里拎着一把铁锹……

"咔嚓……"

第二天。

"哎！怎么就你一个人回来了？六子呢？"

"他？……谁知道又跑到哪里去了？"

"东西找到了吗？"

"没……没拿到那么多，只找到了一块。"

"是吗？我看你浑身都是灰，还不到河边洗一洗，不然让你的老婆看见了，又该说我这个做大哥的不仗义了。"

"好！……好的。"他在颤抖，使我的身体也在颤抖，这使我有些不明白，拿着我可以拥有无限的力量，为什么要害怕呢？

拿着我的人背过了身，这时我看见那个被称为"大哥"的人，脚底染上了灰色，并举起了枪……

血再一次被我的光辉遮住，我真是太高兴了，居然有那么多的人爱我，为了我，让彩虹蒙羞。

我被另外一个人握进了手里，同时我也让这个人的身边变成了灰色。

一个月后。

我被当作艺术品放进了一个展厅的中央橱窗中，名字叫做神之爱，两边已经没有了迷人的淡蓝色光束，换之的是灰色；玻璃罩不是原来的晶透，换之的是迷人的淡灰；大厅的紫光灯消失了，换之的是天下间最

动人的光辉——那就是我的灰色。我喜欢上了这里，因为每天都有成千上万的人被我的光辉所吸引，那脚底边的灰色，已经不能再满足我了，我希望我看到的一切全变成灰色。

一天夜里。

“我们互相敬一杯吧。”那个大哥，拿着两杯灰色的威士忌向我走来，把其中一杯放到我的橱窗上。

谢谢了。

“没想到二十年的时间，真是短短一瞬间啊？”

你认识我吗？

“想起二十年前，弟弟要拿走你，而我却打开了他的手，而如今拿到你的人却是我，真是一个笑话。”

哦！原来是你呀！

他晃了晃手里的高脚杯，品了两口，“世界真的好小，因为我找到了你。”

那当然，因为我的光辉就可以照亮这个世界。

他叹了口气，嘴唇略微变成了淡淡的红色，“世界也真的好大，因为我丢掉了弟弟。”皮肤开始退却了灰色，开始出现了我讨厌的颜色。

不要呀！快看看我！看完我后你就不会想起你的弟弟，你只会想着我……

他回过了头，嘴唇又变回灰色，这才是我所爱的，也是我所希望的。

“我需要你的力量，需要你帮助弥补我丢失的东西。”

你说的是真心话吗？

“不想那么多了，你才是我的全部吗。”

他拿出了钥匙，把这个橱窗打开，然后把我捧在了眼前。

“你实在是太美了！”

突然，世界又变成了黑色，又是我讨厌的那种颜色，我又看不见我那迷人的灰色了，是谁？是谁？

一道彩虹飞出，我似乎被人抛到了空中，在黑乎乎的天空中恐惧地漂浮着，我找不到了那种刚刚得到手的温馨的感觉。

“啪嗒”我狠狠地摔在了地上，身上仿佛有一种断筋碎骨的感觉，我觉得自己正在破裂，裂出一道很长的纹，我不是真正的金子。

黑暗中一场乱斗开始了。

“不许动！不许挣扎。”一个穿着黑色制服的男人。

“我怎么了！为什么要抓我？”

“你怎么了？我告诉你，因为你杀了人。”

“我没杀人！我没杀人！”

拼搏的声音。

“老实点，我们已经找到了确凿的证据，你还想抵赖！”

……

“咔嚓咔嚓，哗哗哗哗……”水管破裂流水的声音。

我沿着水流不断地在激流中奔波，突然划进一个圆形的管道之中，紧接着……我被放逐到阴影的底下，被丢弃到一个肮脏还带有恶臭的地方。

我讨厌这里，这里还不如潘多拉的盒子里好呢。

我又开始期盼，期盼以后会有一个新的仆人，来接我，接我到我那光明的世界。

但是，嗡嗡隆隆的轮子印过的声音丝毫没有停下，似乎这繁华的世界根本就不需要我。

我开始有些想念彩虹，希望它能告诉别人我在这个，希望它能把我带离这个肮脏的地道。

“当啷当啷”

一只泥手伸向了我，把我拿出了这个肮脏的地下，并且把我擦干。

“金子！我找到了金子。”

我的光辉，再一次闪耀出来，并且渐渐地包裹住这个穿着泥泞清洁服的人。

“咦！不是金子，是装满灰色脏臭东西的水晶，去你的吧，没用的垃圾。”

我再一次飞过了半空，狠狠地坠在黑色的柏油马路上。重击让我的裂纹破开，然后被奔来的汽车肆意虐待，流出了我所有的灰色。

我开始碎裂，开始哀鸣，开始厌恶，开始憎恨，开始咆哮！我要用我的颜色，血染这片美丽的世界！

玫瑰变成了灰色，爱情不再美丽，情侣们也因此分离。

绿草变成了灰色，青春不再珍贵，人们抛弃了自己所有的愿望。

灵魂变成了灰色，生命不再伟大，人类变得如此的脆弱，开始暴躁，开始仇恨。

大地变成了灰色，似乎一切不再那么重要了，什么都恢复成世界的本源。

没错，灰色——世界的本源，这个人们从出生时就有的颜色，一个可以吞没一切的颜色。

天空被灰色笼罩了，我的愿望实现了，可是……可是……我在发光，你们没有看见我吗？

卧室里，楼顶上，公路旁，天空下，灰色的人们停止了手中的一切，仰望着天空，迷茫麻木地看着尘埃落落铺洒在这片大地上，人们没有躲避，只是等待着那落落尘埃湮没他们，一切都要结束了。

这是潘多拉的遗咒，我开始有些后悔，因为这不是我想要的，我想要的是人们的关爱。

“怎么是你？”一个骑着自行车的现代青年停到了我的面前。

你认识我吗？

“你不是一直在潘多拉的盒子里面待着吗？”

我……

世界中的色彩，全部集中到了这个青年的身上，似乎潘多拉的爱并没有让他蒙上灰色。

“你知道彩虹在哪里吗？”

我……

我似乎忘记了彩虹的颜色，我甚至忘记了沾在身上的血红。

“算了吧，你还是到我的手里来吧！我要把你放回潘多拉的盒子中。”

我很高兴，我可以回到那个属于我的地方。但是……

你不能碰我，不然你也会变成灰色！

他听不见我的话，因为我根本就不能发出声音。

他伸出了手，慢慢地将我托起，把我放在了他的眼前。

“告诉我，彩虹在哪里？”

他……没有变成灰色，反而身上的色彩更加旋亮。

“彩虹应该在哪里？”

彩虹？

“对……”慈爱的面孔。

天空慢慢破出一个洞，神圣的光树照亮这个小小的地方，这里有我，还有他……

“我知道……”

“我也知道……”

彩虹在心里，在每一个人的心里，那不是绚丽多彩的外表，也不是富有神韵的内涵，而是每一个人心中美好的向往。

“彩虹是构成这个多姿多彩世界的元素，是善良与美丽的代名词，是辛勤与劳累的收获，是我们每一个人心中美好的期盼。”

彩虹是春天的条幅，是夏天的彩带，是秋天的花圈，是冬天的点缀，彩虹是七彩的，就像这个世界一样美丽。

“彩虹是在人们心里飞舞的，只要你愿意，任何时候我都可以看见彩虹，我是，你也是，他也是，他们……也是，对吗？”

我开始有些厌倦了灰色，觉得彩虹比我的颜色更为重要。

“真正的彩虹在人们的心中，对吗？”

很对，我也很想看见彩虹。

天空，灰色的气，聚成了云，云聚成了雨，雨撒落人间，洗刷着片片灰渍，同时也洗刷着人们心中的迷茫与尘埃。

刚刚混乱的世界。

“我在干什么？”

“我怎么在这里？”

“对不起刚才撞到了你，现在还是去医院看一看吧，……”

我找到了彩虹，我又回到了那黑黑的狭小的属于我的房间，带着美丽的回忆继续睡上一千年，一万年。









数字，生活中无处不在，最早主要用于计量和标记。这里的数字指的基本就是国际通用的阿拉伯数字。也许生下来父母最先给我们灌输的除了怎样叫爸爸妈妈，就是掰着手指头和脚指头数1、2、3、4了。当时的我们谁能料到几个小小的数字，竟然可以造就那么精彩的世界……

相比我们只能可怜地干瞪着眼睛做做白日梦的那些前辈们，现今这些奔涌在矩阵中的“0”和“1”给我们造就了一个异常奇妙的叫做"电子游戏"的世界，让我们的生活变的更加美好，我们习惯称这个数字造就的世界为"虚拟世界"。在这个世界中，我们可以上天下海，我们可以返回古代或身处未来；我们可以拯救世界得到美人的芳心，也可以在诺曼底的奥马哈海滩上端着杆破枪到处乱跑而完全不必担心自己眉心会多上一处42毫米直径的窟窿……

数字在游戏世界中同样满眼皆是，我努力回想了一下我从接触游戏到现在所有玩过的游戏，自认为数目不少，但始终无法找到哪一款游戏当中不存在数字的。试想一下，如果一款游戏中完全没有数字的存在，那将会混乱成什么样子……HP、MP，拥有道具的多少，伤害值，等级……游戏中的这些重要因素都离不开数字。而游戏中的这些数字，你要知道，不仅将决定着游戏是否能进行下去，决定你是否能推倒那个丑陋的怪物，决定全世界人民的是否能平安幸福的生活，更重要的是，将决定你是否在费了很大力气之后能够抱着女主角大美人回家……（原谅我的邪恶，阿门）

随着在游戏世界中旅行，存在其中的数字将是随之进行而时刻变化的，而这些数值的变化虽然在屏幕上看起来是那么生硬，但却是充满着奇妙而巨大的魅力的，简单的数字表示上的变化，却好似“毒瘾”一样吸引着玩家废寝忘食地一遍又一遍的攻关，一遍又一遍的挑战。都说游戏本身是数字的艺术，而游戏中数字的运用是同样很奇妙的，亦是门艺术，数字的艺术。

下面请随我来一道“乱花渐欲迷人眼，稀里糊涂谈数字”。

“数字艺术”中的数字

练级



等级概念的引入是游戏的一个重大发展，但是这个紧跟在LV字样后面的数字可是坑苦了玩家们，这个数字的不断提高是我们能够将游戏继续进行下去的一个重要保证。不知是哪个游戏开的先河，玩家在游戏时突然被一个BOSS全灭了，在嘴里念叨着“意外，纯属意外”的同时，反复多次均成功看到了GAME OVER的字样，于是气急败坏地去找无辜的小怪发泄怒火，等怒火平息了，回来发现竟然可以将BOSS绳之已法了，一头雾水的同时发现LV字样后面的数字比原来大了那么几个单位，遂大彻大悟……

于是为了这个数字的提高，无数的玩家一遍又一遍地挥剑砍向那些根本不太明白怎么回事的怪物。看到LEVEL UP的字样，看到随着等级的提高角色的那些能力数字随之也提高，看到随着能力提高攻击敌人时敌人身上冒出的数字也随之提高……玩家定会揉揉疲惫的双眼，随便塞到嘴里点用来维持体力的东西，继续拿起手柄破坏游戏世界中的生态平衡。自此，“练级”这个术语也就诞生了。如今碰到被某BOSS虐的情况已经很少了，玩家都会在游戏过程中时刻注意自己的等级，偶尔碰到几个诸如"那谁谁我怎么打不过啊"的问题，回答也简单，“别废话了，练级去！”就算你没玩过这个游戏，你也可以作研究透彻状喊这么一句。

数字运用到如此地步真是学问，像施了魔法一般。游戏玩到这步也不得不佩服这数字的魔力，伴随着“练级”说法的提出，玩家群里也出现了一类“练级狂人”，这些人的毅力本人必须拜一个，他们可以完全放下游戏精彩的剧情不理，待在一处不停地画圈行走，遇怪，虐怪，这样重复上N个小时而乐此不疲，无论“离升级还需要的经验值”这个字眼后面的数字有多大都不会吓倒他们。话说这些日子打VP2，遇到一位自称惭愧的玩家，还没有到水上神殿等级已达40+，当即晕倒，要知道如果在最终迷宫练到40级需要战斗100场的话，在水上神殿前到达40级也许就要干上1000仗，我真是惭愧了……

电视游戏还好，网络游戏中等级的地位相信更不用多说，在网游里等级高你就是大哥，无数人会伴随你左右试图通过你的等级后面那大的令人可以45度仰望天空的数字来获得尽可能多的好处，与此同时你也可以感受那受万人景仰的成就感。耳边又传来了同学的喊声：”今天晚上敢和我一起网吧通宵去么，我再加把劲，估计再有十多天就可以升级了！“说罢其眉飞色舞地去买水和面包……今天天气预报报的36度啊，我怎么突然打了个冷颤……

凸点



这个词是伴随SRPG的颠峰作品“《火焰纹章》系列”练级时产生的，练级无非就是为了提高能力数值，于是练级队伍中某些相对懒，不，应该是相对观察力比较强的人发现了，在提升同一等级的时候能力值的提升有可能是不一样的，比如《火焰之纹章》中，同一角色的等级同样是从LV1上升到LV2，升级时可能所有能力都上升但亦可能只有一两项能力上升，更有RP差时遇到只有LV后面的那个数字上升一个单位而已，真是欲哭无泪了。于是“凸点”的玩法就产生了，聪明的玩家在即将升级的时候熟练地选择“存档”，然后满怀希望地盯着升级音效出现后角色的那些能力数字，发现不满意，即读档重来，再次望眼欲穿地盯着那些数字，甚者嘴里还要咒语般念叨着“升，升，升……”。观之，满头大汗淋漓，全身肌肉紧绷抽搐，眼神饱含希望及怨念，无异于影视作品中赌场牌桌旁等待开牌的赌徒……唉，就是反复S/L苦了机器了……佛曰：贪念不可有……（众人怒：哪个佛这么说过！）

说起“凸点”，鄙人当年在某论坛和人就《火纹》某作中哪个人物最强的问题战得昏天黑地时，某玩家一句“你们战的有意义么，凸点的话，谁都一样！”噎的众人是立刻哑口无言，作鸟兽散。

热血最强，闪电最速

玩家都是积极向上的，我们时刻追求着“更高、更快、更强”。虽说玩家大多是心地善良的良好市民，但"人在江湖飘，谁能不挨刀"，游戏世界中难免打打杀杀，血雨腥风。

伤害值，游戏中最重要的因素之一，如同等级一样，玩家在为着这个数字的不断加大而不停的努力着。伤害值的大小在游戏中基本可



艺术

TEXT BY UP TEAM/我爱萍萍

以和角色的强弱画等号，没人愿意用砍人不疼不痒的角色。而伤害数字的增大也可以带给玩家巨大的成就感。于是最基本的追求最强的道路就从伤害数字上开始了。相信很多玩家都有一种感觉：当攻击打到敌人身上时，看着那数字跳出，心里就莫名的爽快，而这种爽快感是和数字的大小成正比的。要提高这个数字，最一般的方法还是“练级，凸点”之类，但这种相对死板笨拙的玩法终究是不适合某些玩家的。于是，一些邪道攻略，最强打法层出不穷。这些玩家发掘出了游戏系统的最精妙之处，绝对遵循着以最强打最弱的原则，所有有助于增大伤害数字的因素他们都会一个不放过的加以利用，诸如属性相克、地形环境影响之类，甚至他们可以利用到游戏本身存在的一些BUG， 将BOSS玩弄于股掌之中，将这些本来霸气十足的BOSS虐待得欲哭无泪。全程无伤，最低等级通关等令人叹为观止的打法也伴随诞生，看似不可能实现的打法被这帮热血男儿变为了可能，Impossible is nothing!

“最速”是相对于“最强”诞生的挑战，对于时间的计量最早当然是出现在“竞速”游戏中，也就是RAC，大多为赛车游戏。竞速游戏中，数字的地位就更加明显提高了，大家拼个你死我活、血汗四溅无非就是为了计时表上的数字能够尽可能的小一点。后来越来越多的游戏中加入了时间要素，并且会影响到评价，“最速”的挑战也就开始遍地开花了，《忍》的最速挑战赛、《MGS》和《生化》被一些“闪电侠”一个多小时就可以爆机一遍。甚至到了最后，像《超级马里奥》和《赤影战士》这些没有加入计时要素的游戏也被统统拿来当作RAC来玩了。

这里还想侃侃游戏中数字的运用。为什么我们喜欢玩游戏呢，前面说过，很重要的一个因素就是游戏可以带给我们成就感和爽快感，而这些感觉很大程度上就是通过数字带给玩家的，并且程度深浅是和数字大小成正比的。举个简单的例子吧，关于游戏的内部数字设置的：在“《DQ》系列”中，一般在经过辛苦练级后，运用你手中的最强武器使用相对最强的攻击保守估计可以打出大约几百的伤害，当然这已经可以保证将一般的杂兵轻松击败了；现在来到“《FF》系列”的世界中，大家都很熟悉了，应该都知道一般正常进行游戏的话在后期要达到物理攻击单击9999的封顶伤害是不难的，即使不能达到最大四位数，随便砍出个七八千的伤害也是轻而易举的，而在《FFX》里当伤害界限突破能力激活后，打出一击最高五位数伤害也是可以实现的。想一想，打出几百的伤害和几万的伤害哪个能带给玩家更大的成就感和爽快感。也许有人会说这不具备可比性，因为伤害和最大HP的比例在各个游戏里基本是相同的，你在一个游戏里打出上万的伤害折合到另一个游戏中也许就是几百了。没错，是这样，但仅仅从视觉感官上来说，数字大就是比数字小所带来的爽快感相对要大，这就是简单的数字显示达成的效果。而数字的显示方式也很有学问，最早就是在画面下方有一个专供显示信息的信息栏，当玩家做出攻击后伤害数字就会显示在信息栏里，十分生硬；聪明的游戏开发商为了带给玩家更大的感官刺激，在随后的游戏中制作出了在敌人受到攻击的同时伤害数字会显示在敌人身上的效果，感觉就比原来的显示方式生动了许多，而这个小细节也在不断的发展着，数字从单纯的显示变成了从敌人身上"蹦"出来，就是这么个微小的变化，也能很神奇的带来更多的爽快感。举个数字显示方面的佼佼者：“《前线任务》系列”，同其他游戏不同，《FM》中伤害的显示不会计算总值显示，而是伴随着每次攻击独立显示，所以，当你使用诸如机炮、霰弹枪等多弹武器时，你会看到无数的伤害数字夹杂在一起伴随着子弹沉重的落在敌机装甲上跳出，爽快感兴奋感满点！

XX HIT，无限连

很熟悉吧，此乃显示连击数字的标志，最早是应用于格斗游戏中。





格斗游戏中追求的最强之道无非是打的对手无还手之力，拳打脚踢一气呵成以求一击必杀。当这个数字显示出现在格斗游戏中，玩家苦练拳脚的一个新目标就出现了——让这个HIT之前的数字不断增大。如今，连击HIT字样已经遍及了各大类型的游戏，RPG和ACT等皆可看到，连击数也给这些游戏的玩法带来了一定程度上的革新，从而也增加了游戏的乐趣，这不，说着就有人又在VP2里打出连击新高了，200多HIT啊……

千人斩

此词由来大概是近些年来热火朝天的“无双热”造就的，当初无双就打着“一人对千军万马”的旗号宣传，出世后果然给人耳目一新的感觉，一度被称为全天下最爽快的游戏。游戏中数字的作用大体就是用来统计玩家的刀下鬼的数量了，端着刀冲到敌人堆里一通无差别乱舞，顿时鸡飞狗跳、血肉乱飞，与此同时右下的数字也在飞快的增加着，玩家也不免杀的眼红，不知不觉中随着一声大喊“你是天下无双”，屏幕上全屏显示1000字样，“千人斩”达成，演出效果极其华丽，目睹这些，“两千人斩”的动力也有了，说罢横刀立马，狂笑着又冲入敌阵之中……



结语

游戏中的数字真可以说是具有神奇的魔力，几个数字的无数种组合就可以牢牢的抓住玩家的心。作为一个玩家，必然经常被游戏中的这些数字折腾的死去活来，但又心甘情愿，“痛并快乐着”。在追求这些数字微妙的变化的同时，游戏的打法被研究的千变万化，游戏的隐藏要素被挖掘的淋漓尽致，而游戏本身也是乐趣倍增。

小小的数字，运用起来却是门大大的艺术，您看，这挺有意思。

Life in the Middle Ages



中世纪骑士篇 黑暗中的光辉

TEXT BY 木叶丸

时间就像一面筛子，筛去了那些朴实无华的部分，给我们留下的是一段段或神秘或浪漫的故事。每当我们去回顾中世纪那段阴暗的历史时，总能够发现一些令人惊奇的东西，虔诚的僧侣、智慧的巫师，还有那喷火的巨龙……当然是不存在的。但是不管怎样，第一幅闪过脑海的画面一定是最富有传奇色彩的角色——骑士。此刻你仿佛可以看到身穿盔甲的骑士们架着长矛，像闪电一般无畏地冲向敌方阵地，随着战马的嘶叫声，恐惧的敌人已经被淹没在了马蹄的下方……

骑士历史

在后罗马时代，混乱和危险笼罩着西欧，强盗和掠劫者们四处出没，民众的安全时刻受到威胁。为了更好地保障自己的安全，那些有实力的地方领主们花钱雇佣了大批有战斗能力的年轻人，以防备那些造反的诸侯以及充满野心的“邻居们”。而这些受雇的年轻人们也会得到一些战利品作为他们服务以及忠诚的回报。不久之后，这些年轻的战士们得到了属于自己的封地，这样一来，他们就获得了固定的经济来源，从而具备了足够的财力为自己购买以及装备各种战斗用品，比如马匹、盔甲以及武器等。中世纪骑士的时代豪华地拉开了序幕。



很快地，一些骑士开始把自己得到的封地视为一种世袭的权利，他们通常在死前把这些封地传给自己的长子。于是，骑士阶层开始发生变化，它不再仅仅只是一个普通的军事单位了，骑士已经和封地紧紧地结合在了一起。此时，骑士们也开始发现他们已经渐渐陷入到了政治的领域中去，他们开始为自己的君主执行正义的制裁，此外还要完成被指派的其它各种任务。

在战场上，骑士的效用在很大程度上依赖于他们操纵马匹的能力。当第八、九世纪马蹬被创造出来后，骑士在冲锋陷阵时可以更好地保持自己在战马上面的平衡，他们的战斗力也因此而进一步加强了。历史证明了骑士确实是一股非常强大的军事力量，也难怪当《勇敢的心》中那群苏格兰抵抗军看到英格兰骑士时害怕的神情了。

骑士精神

为了实现驱逐伊斯兰教收复耶路撒冷的计划，教皇厄邦二世周游欧洲诸国，呼吁发动第一次十字军东征，当时有很多骑士都加入了十字军。在给这些骑士授予“基督教战士”头衔的同时，教皇也制定出了一套骑士们必须遵守的行为守则。

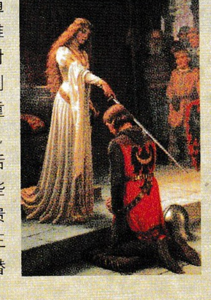


根据这些守则来看，骑士精神应该代表着仁慈、谦恭、荣誉、牺牲、对上帝的敬畏、信念、勇气以及对女士的礼貌。然而在实际上，这些骑士守则并没有影响到太多骑士，大多数的骑士通常只要一有机会就会进行劫掠和屠杀。所以今天我们对骑士的认识在很大程度上受到了骑士精神这一定义的影响，那些残存的中世纪浪漫文献也向我们描绘了骑士们那饱含骑士精神的伟大形象，这些资料都深刻地影响了我们对中世纪骑士的印象。

骑士文化

在中世纪，骑士的修炼往往从很小的时候就已经开始了。那些候补的骑士通常被送去和一些有实力的亲戚或者领主共同生活，然后他们将严格地训练这个年轻的男孩，教会他剑术以及最重要的骑术。一个见习骑士经常要给那些正规骑士作侍从，他必须完成主人分配的各种任务，比如帮他穿盔甲，打理马匹以及准备武器等。

当他的修炼结束之后，他就达到了“战斗年龄”了，然后他就可以通过一场受封仪式华丽地升级为一个合格的正规骑士。虽然理论上可以由任何正规骑士来授予骑士称号，但是大家普遍都认为由君主来主持受封仪式的话会显得更加光荣。随着时间的推移，这种受封仪式发展到了异常隆重豪华的程度，以至于到后来只有那些最富有的贵族或者国王才有能力替一个人受封。



正规骑士的主要职责是守卫城堡，担任君主的护卫以及参加战斗。除了军事职责之外，骑士还可以参予法律审判，或者他也可以花时间管理自己的财产以及参加军事竞赛继续磨练战斗技能。

中世纪早期的军事竞赛通常采用的是集团战的形式，有点类似于真实的集团战斗。在竞赛过程中可能会导致受伤甚至死亡，胜利者可以将失败者扣为人质以获取赎金，并且可以没收对方的马匹和盔甲作为战利品。由于这种竞赛导致的人员伤亡和资源浪费实际上毫无意义，后来国王和牧师们插手了进来，之后便引入了新的规则以及安全保障制度。于是集团战演变成了单挑（包括马上枪术比赛），后来那些为竞赛专门制作的盔甲也更加保障了比赛的安全性。

骑士武器

中世纪骑士的两件标准武器分别是剑和长矛。当时的剑通常是用低碳钢制成的，而且绝大部份的剑都是双刃的，并且加以护沿、剑柄以及圆头。在中世纪里，长矛通常都造得非常结实，木制的矛身、特制的金属尖端再配上护手盘。长矛的主要优势就是其超长的攻击距离，当长矛折断或者骑士落马之后，他就得靠剑来战斗了。

骑士盔甲

如何在战场上更好地保护自己是任何战士都会关心的话题，当然中世纪的骑士也不例外。然而在中世纪购买盔甲等护具是相当昂贵的，只有那些富有的人才买得起，因此实际上骑士身上的那些盔甲更加突显出了他们高贵的身份地位。

中世纪骑士的早期护甲主要是锁子甲，它是由上万片的金属环手工编织而成的。骑士们通常还会在锁子甲的下面再穿一层衬棉服装，并且同时配上一副木制盾牌，盾牌表面包上皮革，然后再戴上一顶头盔。这已经算是相当不错的装备了。

到了中世纪晚期时，金属盔甲开始出现了，最初只是在一些关键部位（比如胸部、肩膀）加上金属护件，后来慢慢演变成了一整套金属盔甲。此时，锁子甲变成了一种辅助护甲，专门用来保护那些金属甲无法覆盖到的部位，比如股沟、手臂下方。盾牌也随之变得更小了，或者完全消失，因为此时盾牌的存在已经显得有些多余了。

骑士纹章

当大型头盔以及桶状头盔产生后，骑士的面部就被完全覆盖住了，为了在战斗或者军事竞赛中更好地区分出骑士的身份，骑士纹章诞生了。骑士纹章有非常多的样式，从简单的几何图形到精美的真实或者虚构的动物图案，种类相当繁多。纹章通常出现在骑士的外套（盾形纹章）、盾牌、头盔或者军旗上。

由于成为骑士是一件很光荣的事情，所以骑士纹章也慢慢变得世袭化了，从父亲到儿子，纹章被一代代地继承了下去。最终，纹章演变成了一种区分王国、公国或者各个省的旗帜。



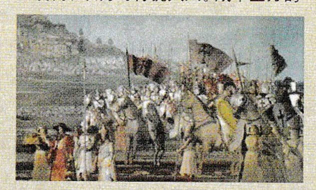


十字军

骄傲的骑士们披上了鲜红的十字纹章，踏上了赎罪的旅程，而内心却充满着贪婪。不管是流血甚或是死亡，他们都将从容面对。浩浩荡荡地开向耶路撒冷，扫平所有挡在路上的障碍，他们的眼中充满着坚信胜利的目光。这就是中世纪的十字军东征。

当伊斯兰教在公元七世纪起源之后，它的影响力迅速扩展，很多基督教的圣地都变成了穆斯林的地域。为了收复基督教的失地，公元1095年，教皇厄邦二世开始走访西欧各国，呼吁人们组成一支“十字军”来对抗那些异教徒。在教皇的鼓动下，人们的热情极度高涨，甚至连小孩和老人都想要加入这次“圣战”。很多贵族和骑士都加入了十字军，但是他们所关心的并不仅仅只是夺回圣地，他们还期望着日后能够在那些富饶的土地上创建自己的领地和王国。

由于人们的情绪已经接近疯狂，在大部队成立之前就已经有好几个自发组织的十字军集团开向耶路撒冷了。十字军的身上绣着被赐予的十字标记，他们视自己为朝圣者，认为自己是在进行一场朝圣之旅，虽然通常的朝圣者是不允许携带武器的……像所有的朝圣者一样，每个十字军都要立下一段誓言，当他们成功抵达耶路撒冷之后，这段誓言就将会实现。他们相信当他们抵达耶路撒冷时，上帝会为他们推倒耶路撒冷那坚固的城墙，因此根本就不需要战斗或者武器，而且很多人出发时身上根本就没有带钱。但是不久之后他们就发现旅行和战斗实际上比他们想象的要困难得多，很多人死在了途中。有一个集团觉得去耶路撒冷太困难了，于是他们就停在了德国境内，改为对付犹太人。成千上万的犹太人遭到这些十字军的抢劫和屠杀，原因仅仅只是因为他们不是基督徒。



最终，在1096年的秋天，十字军的主力朝着耶路撒冷出发了。他们兵分多路前进，有的走陆路有的走水路，然后先是到了君士坦丁堡（土耳其西北部港市伊斯坦布尔）。君士坦丁堡的君主亚历克斯看到这支军队时非常吃惊，由于担心自己的王国受到威胁，他之后把这支军队转送向了耶路撒冷。穆斯林们了解到了这个消息之后并不感到担心，因为他们认为这只不过是一支来自君士坦丁堡的小部队而已。

1098年5月，十字军抵达了耶路撒冷，他们被眼前的景象惊呆了。清真寺、热水浴、先进的穆斯林医药，这些发达的文明震撼住了这群远道而来的军队。

在战斗中，十字军犯了很多错误，但是由于当时控制耶路撒冷的法蒂玛王朝同时还在与土耳其进行着战争，所以他们没能很好地防守住耶路撒冷。最终耶路撒冷被十字军们攻克了，之后他们在这座圣城里安顿了下来，创建了属于他们自己的新王国。因此第一次十字军东征对欧洲来说是一次伟大的胜利。在之后的两百年里，围绕耶路撒冷展开的战斗仍旧在不停地持续着。在1244年，耶路撒冷最终落入了穆斯林的手中，并且在之后的中世纪时期里十字军再也没有成功解放过耶路撒冷。

由于财力的缺乏，教皇厄邦二世统一基督教圣地的理想最终没能够实现。在此之后，除了伊斯兰教之外，十字军们还将他们的矛头指向了君士坦丁堡、东欧的异教徒以及法国境内的异教徒。

圣殿骑士



在十字军征服了圣城耶路撒冷的几年之后，圣殿骑士团成立了，它是一个集军事和宗教于一身的团体。圣殿骑士团的所有成员都必须立下誓言，他们必须发誓永远守护着前来圣城的朝圣者们，而且发誓要过贫穷而贞节的生活。他们日后成为了骑士史上最强大最神秘的组织。

据说圣殿骑士们拥有许多传说中的宗教宝藏，比如耶稣头上戴着的荆棘冠，传说中他们还是基督教的最高圣物——圣杯的守护者。而且历史书上还写到，这个神秘的团体隐藏了一个“天大的秘密”，如果这个秘密被公开的话，那么基督教的世界就会受到毁灭性的打击。

为了帮助建立这个新的骑士势力，当时耶路撒冷的国王鲍尔温二世把自己王宫的一部分区域——也就是所罗门神庙（Solomon's Temple）赐给了他们作为据点，圣殿骑士团由此得名。



圣殿骑士团图章

两个骑手骑在一匹马上象征着贫穷，同时也代表着僧侣、战士的双重身份。

1128年，在教皇的许可下圣殿骑士团开始实行了分级制度，圣殿骑士们选出了一个首领，在首领之下分为三种等级，分别是骑士、牧师和军士。他们的制服也分为两种，地位高的未婚骑士披一件白色披风，披风上带一个红色的十字纹章；其他人统一披黑色或者棕色的披风，披风上同样也带红十字纹章。

到了十二世纪中期，圣殿骑士团的势力已经稳固地扩展到了大部份的基督教王国。除了护卫朝圣者之外，圣殿骑士还要帮忙消灭异教徒，在针对异教徒这点上他们和十字军紧密地联系在了一起。在从事这些活动的同时，圣殿骑士们建立了一个横跨东西的商业贸易组织，通过这个贸易组织，骑士团积累了巨大的财富。而且在十字军东征期间征收到的大笔财富中，同样也有很大一部分归到了圣殿骑士团的旗下。骑士团拥有的财富是如此之庞大，甚至连欧洲的国王们都要毕恭毕敬地前来向他们借钱。但是为了履行他们曾经许下的要生活得贫穷的誓言，这个神秘团体中的每个成员在个人生活中都过得非常穷。



当巴勒斯坦地区的基督教王国失陷后，圣殿骑士团开始走向没落。虽然他们仍旧按照命令继续坚持同撒拉逊人（古阿拉伯人）进行战斗，但是并没有在这方面取得太大的进展。从那以后，圣殿骑士团慢慢地从一个军事团体演变成了一个商业团体。

圣殿骑士团没落的一个很大的原因在于它本身所积累的大笔财富，骑士团拥有的财富以及他们所达到的成就遭到了法国国王菲利普五世的嫉妒，为了得到那笔诱人的财富，他向骑士团发动了一系列的进攻。当教皇克莱门特五世上任后，他和法国国王菲利普五世结成了对付圣殿骑士团的统一战线，他公开指责骑士团行为异端而且缺乏道德，在这一系列攻击的背后，动机当然还是由于贪婪。

在教皇对圣殿骑士团的指责中，他声称圣殿骑士们信仰恶魔“巴风特”（一种类似于山羊的恶魔）并且存在同性恋行为。而且据说后来有许多骑士也坦白承认了他们信仰恶魔，还有一些骑士表示他们信仰神秘的猫和小牛。还有流言声称这些奇怪的信仰表明了圣殿骑士正在学习巫术。但是实际上，这些模糊的供词非常值得怀疑，甚至那些坦白的骑士本身的真正身份就很值得怀疑。

很多圣殿骑士受到了严刑拷打，还有一些被驱逐出了教会，他们的财产全部被剥夺。而且骑士们还被冠上了亵渎圣灵等一系列污名。不管这些指控是否真实，有一点是可以肯定的，那就是菲利普五世的计划确实获得了很大的成功。他占有了圣殿骑士储存在法国神庙内的财宝，然后变得非常得富有。对圣殿骑士的迫害整整持续了三年，很多法国的圣殿骑士，包括他们的首领，都被烧死在了木桩上。



在法国之外的其它国家，对圣殿骑士的镇压要稍微轻点。在英国，虽然圣殿骑士受到了封杀，但是并没有被处刑。此外的其它各个国家也都对圣殿骑士进行了判刑并且剥夺了他们的权利。

为了逃避迫害，圣殿骑士团的大部份财宝连同他们停泊在拉罗谢尔的舰队一起，就这么简单地消失了，就好象从来没有存在过一样。至今它们的下落仍然是个未解之谜。

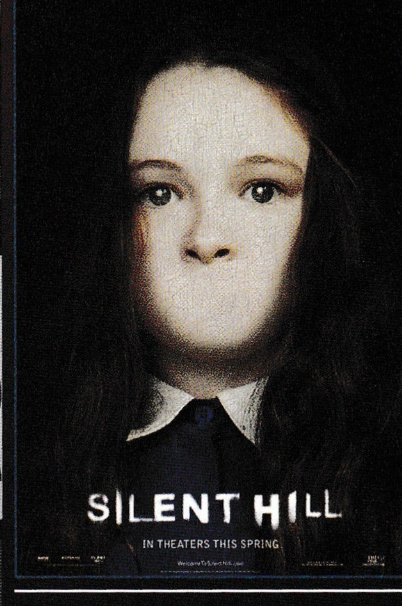
有人说圣殿骑士团换了个名字一直秘密地延续至今，它的成员遍布整个欧洲，并且不时地举行一些秘密会议和各种神秘仪式，这些圣殿骑士们像黑暗中一只充满魔力的手一样操纵着人类的命运。至于这些论述是否真实，谁也说不清楚。







随着火器的诞生，骑士的作用开始日益削弱，并且最终退出了历史的舞台。但是他们所留下的那些传奇故事却会被人们永远地流传下去。



《寂静岭》VS《寂静岭》

——游戏FANS的深度剖析

TEXT BY 草野

以往游戏改编的电影，为了让更多的非玩家观众接受，往往会对游戏的整体构架进行残忍的修改，但同时又难免会想多加点游戏相关信息以吸引玩家的青睐。然而通常结果搞的是四不象，游戏的核心玩家抱怨电影变味了，完全没有游戏中体会到的感觉；而非玩家观众却因为平淡的剧情而骂声不断，其实他们缺少了一份情感，一份游戏迷特有的情感。

这次的SH无论是从场景到人物，再到拍摄镜头的运用，很明显打算以玩家为核心观众，屏弃了以往大范围篡改游戏内容的方法，在忠实于原作的前提下对局部进行了修改。这样做其实带着点赌博性质，因为很可能导致非玩家观众群体的流失，但至少抓住了核心玩家的心。不过，也许是因为SH游戏本身就是以剧情见长的，所以虽然修改了原作一些表象的东西（毕竟这是一部电影），但原作本身优质的剧情也吸引到了非玩家群体。

下面我就从该系列FANS的角度，从几个方面来融合一下电影和游戏之间的关系，同时让非玩家对电影的剧情有个更深刻的理解，当然如果你也是游戏FANS的话，也许会和我一起找到点共鸣。

PS：全文中出现的SH是"寂静岭"缩写，文中涉及到电影版里的人物名称为了方便非玩家观众阅读均以网上该影片的字幕翻译列出，请游戏FANS就不要挑刺了。

电影版SH，以游戏1代角色设定和主线剧情为主轴，加入了2代主题"罪与罚"，同时又强调了4代的母爱。而人物的衣着等方面，特别是配乐风格都和3代很接近，是一部集合了该系列4部作品精华的产物。

一.角色剖析

电影版中众多游戏迷耳熟能详的角色粉墨登场，虽然有些没忠实原作，但相信玩家都能在人物设定上，跟游戏1代中的人物对上号。剧情方面依照了1代的主线剧情，同时也做了些合理的修改。

游戏角色——电影角色

1.达丽娅(Dhalia Gillespie)——同名

和游戏一样是阿蕾纱的母亲。游戏中，她是Samael教会的领袖，在得知了自己的女儿艾丽莎(Alessa)具有召唤Samael的特殊能力之后，疯狂的达丽娅深信只要焚烧艾丽莎作为祭品Samael神就会重生，人类也将会得到解放，这样就能创造出一个美好的天堂。但在电影中她不是教会的领袖，而是一个失职的母亲，甚至连自己的女儿最后都遗弃了她，而教会的领袖克里斯贝拉(Christabella)却因为"她是没有父亲的女巫"而烧了阿蕾纱，这点比较令玩家不满。

2.艾丽莎(Alessa)——阿蕾纱(Alessa)

在游戏里因为母亲想召唤Samael神而被活活烧成重伤，在电影里她被人当成女巫从而被封建的教会烧成重伤。电影中躺在病床上的她因为仇恨而产生了邪恶灵魂，因为想复仇而导致SH发生悲剧。而在游戏里，因为她惧怕母亲，于是用自己的一部分灵魂制造了里世界来逃避母亲的迫害，而另一部分灵魂则经过其母亲的仪式附在女婴身上。



PS：在电影里是她的邪恶灵魂将女婴放到孤儿院门口的，而在游戏里是护士莉莎将女婴偷出来放在路边的。前者是个BUG，因为既然是邪恶灵魂，那么她只能存在于表-里世界里，又怎么会成为实体送小孩去孤儿院呢，这也许是导演的疏忽。

3.谢瑞尔(Cheryl)——莎伦(Sharon)

电影与游戏一样，都是阿蕾纱善良灵魂的诞生体。电影里由罗丝从孤儿院领养，游戏里是哈里在路边捡到的。这里有个争论点，在游戏里谢瑞尔是艾丽莎母亲达丽娅举行第2次仪式将其一部分灵魂召回封印在一个女婴体内的，她另外逃逸的灵魂则制造了里世界躲在里面。而电影里只说了阿蕾纱是幻化出来的。谁也说不清楚她是直接生出来的，还是把灵魂封印在某个婴儿肉体里。生殖可能性接近零……既然能进入现实世界，那就应该是封印灵魂才对，这样才能解释的通。另外，也许是善良灵魂被内心怨恨的阿蕾纱所排斥，邪恶灵魂怕它影响到自己的复仇行动，所以阿蕾纱将其与邪恶灵魂分离，送出SH，利用罗丝的母爱将其召回的同时，借助罗丝肉体进入教堂进行复仇计划，一切都是精心安排好的圈套。



4.哈里(Harry)——罗丝(Rose)

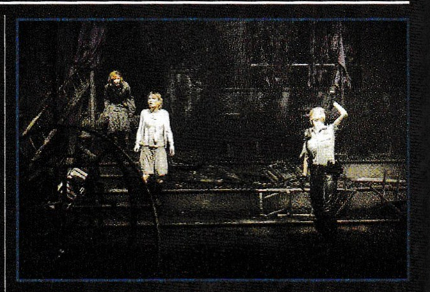
游戏里哈里是养父，电影里罗丝是养母，换了一下性别。角色设定是一样的，都是深爱着养女而踏上找寻爱女的不归路，但游戏里哈里可以逃离寂静岭，电影里罗丝却没有，详情见后文。

5.警官希贝尔(Cybil)——同名

电影与游戏一样，都是与主角同行。她身上也具备着同罗丝一样的母爱，从电影里提到她抱着男孩在矿洞里呆了三天可以看出。她进入SH的理由比较牵强，也许是阿蕾纱为罗丝打开表-里世界大门的同时，影响到了她。游戏最后可以通过分支路线打出GOOD结局，同主角一起逃出寂静岭。如果是BAD结局的话，她会在游乐场被艾丽莎附体，然后最终被哈里击毙。而在电影里她最后却难逃被教会活活烧死的命运。希望导演剪辑版DVD出的时候有多个隐藏结局，嘿嘿……

6.护士莉莎(Lisa)——同名

游戏里护士莉莎照顾女婴，最后因为同情心把女婴偷走（放在路边被哈里拾到），考夫曼医生知道后将她杀害，所以她一直困在里世界里。电影里对原本就是配角的她描写的更少了，不过流血泪那一幕倒是和游戏一样，令很多游戏FANS亲切了许多。电影中因为她偷看了病床上的阿蕾纱，阿蕾纱仇恨的心态认为她在嘲笑自己，顾对其进行惩罚，所以电影里出现了她流血泪的一幕。



7.医师考夫曼(Kauffman)——(不明)

电影里救了被烧伤的阿蕾纱的那个男的和游戏里的考夫曼非常像，但没名字，还显得有点善良。游戏里他用自身的医学常识帮助达丽娅提炼能麻痹人神经的药物White Claudia，借助这种药物控制小镇的居民，使教会重新在小镇中取得统治权，然后一起分享权利和Samael的力量。但达丽娅并没有履行承诺，所以考夫曼医生将暗中准备的驱魔液体Aglaophotis倒在了白衣女子身上，将其身体里的怪物逼了出来，进行报复。但被考夫曼杀害而长期被困在里世界医院的丽莎也随后出现，报复性地将考夫曼也拖入了里世界的黑暗世界里。

二.部分与游戏相关的内容解析

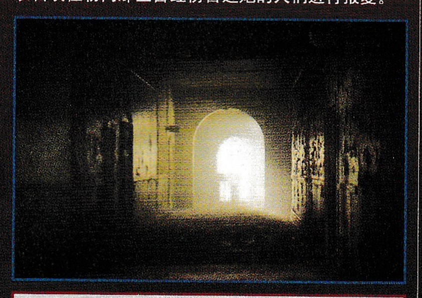
1.三个世界：正常世界、表世界、里世界

表世界： 跟现实世界平行的二次元世界，是阿蕾纱制造出来的世界，她可以随意地开启这个世界之门。她可以让她需要的人进来，并且指引罗丝在表世



界去她曾经受过伤害的地方，也可以困住一些伤害过她的人。

里世界： 同样是阿蕾纱制造出来的，在这里她可以召唤怪物向那些曾经伤害过她的人们进行报复。



PS：表－里世界也是游戏迷讨论的话题之一，官方都不能给出很确切的解释，大家也不要用什么“三元论”把问题复杂化了。我在这也只是给出了我的理解。有的观众可能会问，为什么阿蕾纱邪恶的灵魂惧怕教堂而需要借助罗丝的身体才可以侵入？这个……也许是因为老外认为上帝无处不在吧，汗……

2. 教会

游戏中的Samael教会地位很显赫，不仅影响到1代和3代的剧情发展，而且在3代的时候教会更是因为其成员中的“智囊”文森特（Vincent）使其演变成了慈善机构孤儿院（Silent hill Smile Support Society简称4S），从而进一步影响到了4代剧情，可谓是贯穿系列的教会。无奈的是在电影里它变成了普通的教会，实在是失望至极。电影里的教会已经不再是游戏里的Samael教了，当寂静岭小镇还没有名字的时候，这里的教会因为落后封建的思想，用烧死巫女的方法驱赶黑暗，阻止世界末日“天启”的来临，同时保持世界的纯净。旅馆掩盖111号房间门前的壁画就是对其的诉说。这也是后来焚烧阿蕾纱的原因。不知道在电影的续集里教会会不会有发展。毕竟结局的时候阿蕾纱的母亲活了下来。

3. 怪物



三角头怪物（Pyramid Head）： 这个出现的比较牵强。游戏2代里的招牌怪物，它的出现总是伴随着性爱和性虐待，是映射着主角詹姆斯因为长期卧病在床的妻子而得不到正常人的性爱，从而产生的性压抑。电影里如果硬要扯上关系的话，那只能说其是代表了暴力，三角形是西方心理学上暴力的隐喻。教堂外安娜准备攻击达丽娅的时候，它出现了，残忍地剥了安娜的皮，貌似感觉其在保护达丽娅，这里可以勉强地理解为三角头是阿蕾纱宣泄仇恨而幻化出来的，阿蕾纱虽然恨母亲，但还是不想别人伤害自己的母亲。但其实就我个人感觉，它的出现，只是导演安排的一个超级跑龙套，争取一些玩家的好感罢了，跟游戏2代所要表达的思想完全不一样。

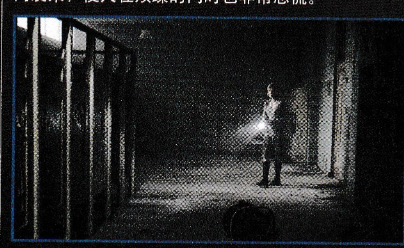
柯林（Colin）： 厕所清洁工。在电影后期，阿蕾纱带着罗丝回顾当年整件事情经过的时候，当涉及到阿蕾纱被同学欺负而躲进厕所这一幕时，她说了一句话：“You know what could happen when a girl is alone?”（你知道当小女孩一个人的时候，会出什么事吗？）画面里出现的一个清洁工看着阿蕾纱的眼神，以及传来的小女孩的尖叫声，暗示着这个禽兽将其强奸了。表世界厕所里被带刺的铁丝捆绑的尸体，衣服上的员工铭牌和之前的清洁工的铭牌一样叫“Colin”，尸体的肢势就像女的被强暴做出无谓反抗的样子，也暗示了阿蕾纱对其进行的报复。而在里世界里他变成了爬行的怪物。

女护士： 阿蕾纱烧伤后，一直呆在医院，此时的她心里只有怨恨，对一切外界事物都心存报复，每天朝夕相对的那些护士自然成了她第一个报复的对象。

甲壳虫： 代表着罪恶。

4. 收音机与灯

游戏里标志性的两种道具。用来探测怪物的收音机在电影里变成了罗丝的手机和希贝尔的报话机，但效果是相同的，当怪物接近时，会发出刺耳的声音。挂在胸口的灯给了玩家有限的照明范围，在电影里变成了手电筒，不过游戏场景还是满明亮的，体现不出其作用。而且游戏中灯所给的有限可视范围增强了恐惧感，加上收音机发出的杂音，又不知道怪物从哪个方向袭来，使人在烦躁的同时也非常恐慌。



5. 孩子眼里的母爱

阿蕾纱向往着母爱，却又得不到母亲的保护，故由爱生恨，这个跟游戏4代的苏立文一样，因为长期向往着母爱，导致其想通过二十一圣母仪式寻求解脱，最终酿制了一场悲剧。

6. 母亲眼里的母爱

罗丝为了女儿以身试险，警官希贝尔因为潜在的母爱在矿洞保护小孩，又为了帮助罗丝找寻女儿而最终被烧死。就像游戏4代里的艾琳一直维护小苏立文，最后自愿跳进血池，成为第二十个“母体”献祭者。

三. 结局

“Mom is god in the eyes of child!（在孩子的眼里，母亲就是上帝）”

由于罗丝深爱着女儿，而在阿蕾纱心里不管是善良的一面还是邪恶的一面，都是一直向往着母爱的。片尾阿蕾纱借助罗丝身体进入了教堂，进行了屠杀。细心的观众应该发现屠杀过后的莎伦，她的眼神和举止已经有了细微的变化，其实这时候邪恶灵魂已经进入到莎伦体内，莎伦的灵魂本来就是阿蕾纱的一部分，经过整个事件，此时的阿蕾纱已经将所有灵魂全部合并，寄附在莎伦的体内。还记得她走出教堂大门时候，看了看倒在地上的达丽娅吗？此时，阿蕾纱眼神里充满的都是鄙夷和不屑，就因为当初达丽娅没有尽到做母亲的职责，阿蕾纱更喜欢罗丝的那份母爱，所以她为了享受这份母爱，将表－里世界延伸了出去。这里也可以理解为，灵魂合并后，因为莎伦体内一部分灵魂的记忆，阿蕾纱可以进一步延伸自己制造的表－里世界。不管怎么样，除非阿蕾纱愿意，否则罗丝将会像教会那些人一样，永远地被困在这个世界里。其实从罗丝坐在家中沙发上的眼神能看的出，她已经知道自己出不去了，就跟当初她与阿蕾纱邪恶灵魂对话一样，“为什么选我？”“你自己做的选择，你选择了莎伦。”



四. 个人乱谈之伏笔

SH系列游戏每代向来都会留下许多没有解释完的东西，电影也继承了这一点，下面我就大胆地预测一下续集，纯属FANS感觉。

1. 达丽娅没死。大家先看一下部分达丽娅语录：

Into the fire,she swallowed their hate，在烈火中，她咽下他们的仇恨。

Faith is our destroyer，信仰是我们的掘墓人。

Faith has brought us doom，信仰会带来灭顶之灾。

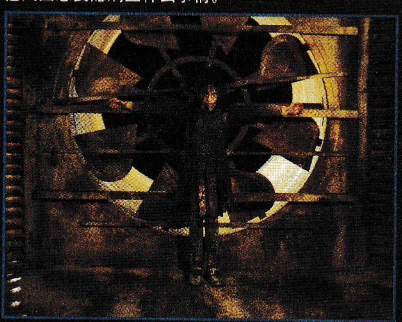
You run not towards sanctuary，你们不是躲避灾难，

but from your fears，只是躲避内心的恐惧。

Evil wakes in vengeance，恶魔会随着仇恨一同苏醒。

PS：也许是出于对该游戏的热爱，总感觉达丽娅不应该是那么简单的人，在达丽娅为数不多的台词中，上面这几句似乎显示了她对整件事情都很清楚。在教堂台阶上，安娜准备拿石头砸她的时候，她手指一指，配合着诡异的眼神，仿佛三角头是她召唤出来的一样。而且全片未对她怎样会有阿蕾纱这样的女儿做出最终的解释。

2. 从绞架救下烧伤的阿蕾纱的那个中年人，在解手铐的时候烫伤了手，探长托马斯·古奇在孤儿院取下手套后，手心正好也有烧伤的疤痕。电影里对这两个地方都给了特写镜头，但并没有讲两者之间的联系，而且时间跨度30年，也不可能是同一个人。从全片古齐对罗丝丈夫克里斯支支吾吾的回答中，不难感觉出他试图要隐瞒些什么事情。



3. 罗丝在加油站挂掉了丈夫的电话，其实当时克里斯是要说“我爱莎伦跟爱你一样”，而且最后离开SH的时候也说要找个明事理的人重新回来，影片结尾克里丝突然从睡梦中醒来跑到家门口，期盼着看到罗丝的归来。种种迹象表明他深深地爱着自己的妻子，可能也在深深自责当初没阻挡妻子去SH。另外罗丝和克里斯为什么要领养小孩，看他们还年轻，应该还有机会，难道是因为俩人在性生理方面有问题？如果是这样的话续集的文章就做大了。玩过游戏2代的玩家看到这就应该明白了吧。

这里为了非玩家观众，我就简单讲一下吧。游戏2代的主角詹姆斯在离弃了深爱着的妻子三年后收到了妻子的来信，之后他带着自责踏上重回SH的路途。而他当初离弃妻子的原因里有一部分是因为她长期卧病在床，自己性方面产生压抑，而随后在SH遇到的红衣性感女子Maria（长的很像妻子）和三角头怪物（Pyramid Head）都暗示着他的性心理。

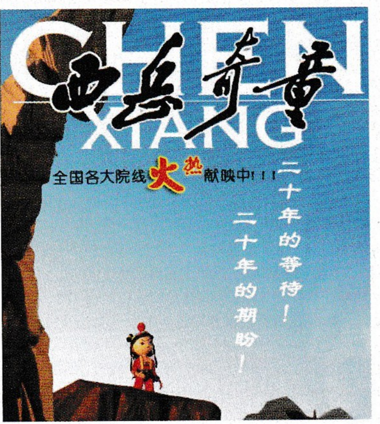
现在大家应该全明白了吧，2代是FANS眼里系列的最高点，既然克里斯和詹姆斯处境那么相似，而且长相也非常接近，制片商不如趁热打铁，推出一部类似2代内容的第2集，相信肯定受欢迎，不过2代可是不那么容易改编的，里面对人性的探讨非常细致，万一改编的不好，就会被唾沫淹死。

以上完全是FANS向的猜测，大家不必追究我的责任。哈哈！

动漫速递

TEXT BY Zwei&吉祥天

广电总局的禁播令一石激起千层浪



广电总局于近日内发文从9月1日开始，全国电视台将不得在黄金时间（晚五点至八点）播放外国动画作品，这也就意味着，无论外国动漫电视作品艺术与教育价值如何，在黄金时段都将与中国孩子无缘。这一禁播令公布后，全国上下立刻响起了褒贬不一的评论声。禁播令无疑表现出了广电总局希望大力扶植国产优秀动画作品的决心，通过这种强制性的手段为国产动画争取到最佳的播放平台，从而激起业界内的良性竞争，令产业能够更加迅猛的发展起来。对于这一举措，国内大多数动画厂商都表示大力支持，上海美术电影制片厂已经准备出4万多分钟的美术片用于黄金时段的播放。但电视媒体和观众对这一举措似乎并不买账。有调查显示，63.92%的观众认为"禁播令"不能改变境外动画片侵占国内动画市场的现状，而且"一刀切"的举措也使得很多优秀的海外动画作品被拒之门外。上海炫动卡通频道的负责人在接受采访时也表示，如果没有大量的优秀国产动画片出现，电视台要维持每天3个小时的"国产黄金档"，压力将非常巨大。而晚8点后大多是娱乐节目和电视剧的播放时间，如果播放海外动画势必将影响到电视台的广告收入，以利益为先的地方电视台肯定不会选择境外动画来占据黄金时段，因此禁播令等同于扼杀了海外动画在中国的播放权。究竟禁播令能否将国产动画提高一个等级还是只能起到"通过闭关锁国来保护国产动画"的作用，我们也只有通过时间来检验了。

《蔷薇少女》新作发表

《蔷薇少女》堪称是萌系动画中的精品，它不同于那些只以单纯的"萌"为卖点的作品，环环相扣动人心弦的故事情节以及绚丽华美的战斗场面都是本作值得欣赏的亮点。

《蔷薇少女》自从第一季播出后人气就一直飙升，不但收视率在同期作品中能与《舞乙HiME》一拼，而且几乎所有的女角都有杀入年度的"萌王投票选举之战"的16强。目前为止，《蔷薇少女》已经推出了2季动画和一部PS2游戏，但"ALICE游戏"并没有完结，故事中还有许多未曾解开的谜团，这也就意味着《蔷薇少女》的动画还将继续制作下去。在去年官方曾宣布过将要制作OVA的消息，但由于迟迟未有动静，这个消息早已被FANS当作"传说"一般的存在。幸而，近日官方网站上终于明确公布了《蔷薇少女》新作的消息—特别篇《蔷薇少女～ouberture～》正在制作进行中！虽然官网并没有明确说明这部特别篇的详细内容，但通过刊登在首页的图片我们可以推测这部特别篇将会以大人气的水银灯为主角，主席的FANS可以偷着乐了。另外，负责此次特别篇主题曲演唱的仍然是《蔷薇少女》的御用歌手ALI PROJECT，ALI PROJECT擅长制作哥特电子风格的乐曲，前2作中的主题曲均在观众中留下了深刻的印象。



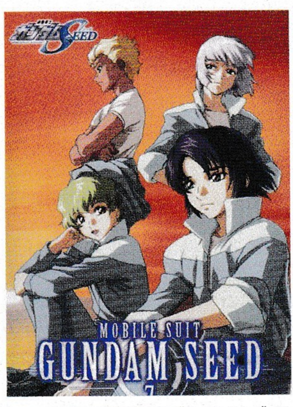
想不想拥有一台《魔法老师涅吉！》的主题iPod?

《魔法老师涅吉！》，又译为《魔法先生涅吉！》，是日本漫画家赤松健的漫画作品。由《周刊少年Magazine》于2003年第13期开始连载，目前仍然连载之中。此作品已被改编成电视游戏，电脑游戏以及动画。故事以魔法世界为背景，讲述在英国威尔斯梅尔帝亚纳魔法学校学习魔法并以第一名毕业的10岁少年涅吉·史普林菲尔德，为了成为"伟大的魔法师"而被魔法学校指派到日本的麻帆良学园担任教师实习。但想不到的是，他竟然是到女子中等部做有31个人的问题班级2—A班的班主任。

本作凭借着庞大的后宫系统，而成为后宫动画作品中的代表力作，拥有为数可观的狂热FANS群体，04年起《魔法老师涅吉！》开始陆续推出角色CD，每只单曲唱片推出首周通常均能到达当周公信榜十大。在动画播出后期，更有人发起购买运动，目的是将之推到一周的榜首，虽然未能成功。05年制作的动画版《魔法老师涅吉！》由于制作粗糙而饱受争议，制作方不得不更换监督和制作小组才得以平息FANS的怨气。后来又推出过OVA版本，反响还算不错，于是制作方乘胜追击，于今年10月推出《魔法老师涅吉！》的动画第2季《涅吉！？》，并且预计发售《魔法老师涅吉！》的主题iPod作为动画的超豪华周边。这款原创iPod被称为"涅吉Pod"，除了机体上刻有《涅吉！？》的Logo外还预定附带保护膜等附加品，本品定价54800日元，约合3800人民币，发售日期预定为今年圣诞节，如要购买最好提前预定哦！



高达祭典"G Festival"举办



盛夏的高达祭典"G Festival"于2006年8月26日在东京日比谷公会堂举行，这次活动的举办方是Bandai Visual和月刊GUNDAM A编辑部，在这次活动中除了放映了最新作品的影像，还聚集了豪华声优阵容举行了丰富的现场节目。参加此次出场的声优阵容为：《机动战士高达SEED DESTINY》中的声优石田彰、保志总一朗、铃村健一、关俊彦、坂本真绫折笠富美子、置鲇龙太郎，《机动战士高达SEED C.E.73 — STARGAZER —》里的小野大辅、福山润、佐藤利奈。而且初代高达的古谷彻、池田秀一和潘惠子也参加了这次的现场节目。这次活动的主持人为诹访部顺一和进藤尚美。这样的阵容只能用震撼两个字来形容！此次的活动总共持续了3个半小时，在主持人简单的说几句话之后，便开始了声优们之间的比赛活动。来自《SEED DESTINY》《C.E.73 — STARGAZER —》的9名声优分成三组进行比赛，抽签分组过后，各小组分别有30秒时间给自己的小组取名，然后根据小组名称的好听与否，将三个小组分成了三个级别，最好的组在比赛中可以坐在沙发上，其次的组坐在凳子上，最后的组只能跪坐在垫子上了……除了声优比赛之外，还进行了一问一答形式的谈话节目。在节目的末尾，声优们还演唱了《机动战士高达》的多首名曲。



本栏目内容由动漫游工作室统筹制作

平野绫举行户外现场秀



当红人气女声优平野绫于8月30日举行了个人迷你户外现场秀，三天内报名参加此次活动的FANS就多达2000余人，官方最终挑选出了200人到现场为她做了热烈的声援。说到平野绫，现在几乎是无人不知无人不晓，她凭借着《凉宫春日的忧郁》中的女主角凉宫春日迅速走红，而且她还推出了个人的CD专集，平野绫的第二首单曲《冒险でしょでしょ?》在Oricon排行榜上排到了第十位，她和SOS团另外两名乘员茅原实里、后藤邑子合唱的歌曲《ハレ晴レユカイ》更是排到了第五位。此次的现场活动中，平野绫除了《冒险でしょでしょ?》之外，还演唱了预定在9月6日发售的第三张单曲《明日のプリズム》以及它的附带特典歌曲《ヨロコビの歌》。在节目的最后，平野绫还用《NANA》中蕾拉的声音向观众们说道："大家今天能够抽空来听我唱歌，实在是非常感谢！"话音刚落就激起了FANS们的热烈欢呼声。



《帕布莉卡》有望获得威尼斯电影节金狮子奖



今敏执导的动画《帕布莉卡》和大友克洋执导的电影《虫师》共同参加了这次威尼斯电影节。而《帕布莉卡》被视为最有望夺得威尼斯电影节动画金狮子奖的作品。和《穿越时空的少女》一样，《帕布莉卡》也是筒井康隆原作小说改编的动画，《帕布莉卡》讲述的是一个擅长将病患的梦境具象化的精神科医生与自己的分身"帕布莉卡"之间，以梦境和现实的交叉点为中心展开的故事。本作是筒井康隆笔下一部著名的心理小说，并由业界称为黄金铁三角组合的今敏监督、安藤雅司人设、平泽进配乐一起联手打造。声优阵容方面更为华丽，由声优女王林原惠出演女主角。《帕布莉卡》本月2号在威尼斯电影节首映后观众反响强烈，影片结束后剧场内响起了长达5分钟的掌声和喝彩声，本作更被誉为最有望夺得威尼斯电影节动画大奖—金狮子奖的作品。本届威尼斯电影节获奖名单将于9月9日公布，而《帕布莉卡》将会于明年正月正式在日本各大院线全面上映。

GONZO15周年纪念OVA《Mardock Scramblc》

日前GONZO公司公布了GONZO15周年纪念OVA《Mardock Scramblc》的配音阵容，为女主角帕罗特配音的是声优界的女王林原惠，而担任男主角波奇鲁德配音工作的依旧是素来拥有"GONZO御用大叔美声"之称的中田让治。



《Mardock Scramblc》是根据冲方丁的同名小说三部曲《压缩》(Compression)、《燃烧》(Combustion)、《排气》(Exhaust)改编，03年冲方丁就以此小说一举获得第24回日本SF大赏奖。故事中林原饰演的少女帕罗特在一次意外事件中不但失去了自己的爱人，连自己也身负重伤生命垂危。为了挽救少女的性命警察局的博士使用了被禁止的科学技术，但这也同时使得帕罗特得到了强大的能力。为了替爱人复仇，帕罗特开始学习如何使用自己的力量，但同时她也在为着身为战斗兵器的自己而感到自卑，等待着帕罗特的未来将会是一片迷茫。《Mardock Scramblc》是冲方丁第2部动画化的作品，另外一部是从7月起开始放送的《Chevalier》。

GAINAX公布07年新作《天元突破GURREN LAGANN》



以出品《新世纪福音战士》而闻名遐迩的动画公司GAINAX日前公布了他们将于明年放送的TV动画新作《天元突破GURREN LAGANN》。《天元突破GURREN LAGANN》的舞台架设在遥远的未来世界，住在不知天空为何物的村庄"基哈"的少年西蒙在开垦村庄时，偶然挖掘到一块闪耀着神秘光芒的晶体。在那之后，巨大的机器人从天井中冲入，对村庄进行大肆地破坏，西蒙与大哥卡米那以及从地面来的少女优子一起，与巨大的机器人展开了殊死的战斗。《天元突破GURREN LAGANN》是GAINAX号称在《新世纪福音战士》后的第1部次世代作品，由GAINAX新锐工作人员进行制作，担任监督的今石洋之过去也参与了《新世纪福音战士》的制作，人物设定由《飞跃颠峰2！》的作画监督锦织敦史先生负责，机体设定更是华丽的启用了在《女神侧身像》系列中担当人设的吉成曜负责。GAINAX社长山贺博之在发表会上表示，现在大多数机器人动画都无法脱离《机动战士高达》的模式，其实GAINAX从5年前就开始了《天元突破GURREN LAGANN》的企划，希望做出一部不同于高达系列作品的机器人动画。动画取名为《天元突破》是希望GAINAX在日后的动画事业中也能有新的突破。

《驱魔少年》豪华音乐声优阵容参上



与《死亡笔记》同为JUMP系新动画的《驱魔少年》，在10月播放的动画中使用的音乐，将会由曾制作众多动画音乐的音乐大师和田薰负责制作，再由原T.M.Revolution的主唱西川贵教组成的新乐队"Abingdon boys school"演唱主题曲。声优阵容同样正式公布出来了。主角亚莲由小林沙苗担当，而人气角色神田则找来正当红的名声优樱井孝宏配音，而其他已确定的声优有伊藤静（莉娜丽）、泷口顺平（千年伯爵）、小西克幸（克姆依）、置鲇龙太郎（利巴）、东地宏树（库洛斯元帅）以及铃村健一（拉比），以上这批豪华得异常恐怖的阵容，不禁让人为动画的质量捏一把汗，希望制作方不要把制作资金都放在请声优方面，而怠慢了动画本身。

动画版《死亡笔记》声优公布

从宣布《死亡笔记》将会动画化的消息后，关于主角夜神月和L将会由哪个声优来配演，网上议论纷纷，一些亦真亦假的小道消息更是层出不穷。而根据最新一期、第40号的《周刊少年JUMP》上面的报道，万众期待的动画版《死亡笔记》CAST终于公布了，夜神月将会由新进声优宫野真守（代表作《狼雨》、《樱兰高校男公关部》）出演，而L则会由资深声优的山口胜平（代表作《乱马1/2》、《犬夜叉》）演出，其他角色将会在下期的JUMP公布。动画播放时间确定于10月3日的24点56分首播。





新栏目"玩转FIGURE"经过一段时间的准备后终于在这期与大家见面了！所谓的FIGURE呢，基本可以理解为人形之类，大多数的材质为PVC（聚氯乙烯），所以很多FIGURE被称为PVC涂装完成品。随着动漫文化的越发普及，FIGURE也作为了一种收藏品而被广大动漫迷们珍藏，而我们栏目的主旨就是介绍日本最新出炉或即将出炉的FIGURE新品，当然是以美少女类和当红动漫作品的周边为主喽。

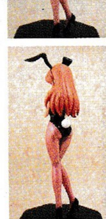
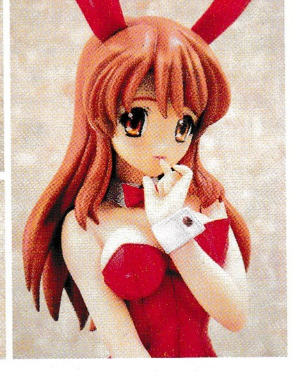
■ TEXT BY Zwei

朝比奈实玖留兔女郎装

——《凉宫春日的忧郁》

众人期待已久的1096学姐兔女郎装终于等场了！当初动画中凉宫女王为了推销SOS团不惜出卖自己与朝比奈的色相，身着兔女郎装"沿街拉客"，只不过相比起凉宫的大胆豪迈，实玖留学姐羞涩难耐的表情反倒是萌倒了更多的人。虽然这是实玖留学姐第一次被PVC模型化，但制作方的骗钱企图还是昭然若是，在学姐的服装颜色上动起了手脚，不但有标准的红色版，另外还有黑色和白色2款可供选择。

种　类	PVC涂装完成品
比　例	1/6
售　价	7140日元
发售日	2006年11月

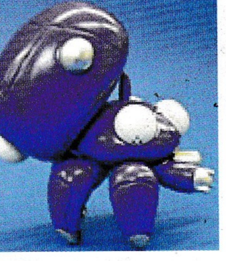
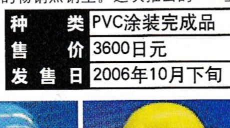





吕蒙子明洋装版

——《一骑当千》

话说世人公认盐崎雄二笔下的美少女们都永远的透着一股性感妖娆的味道，萝莉脸庞御姐身材再加上暴露得恰到好处的着装，无一不流露着诱惑因子。这次即将发售的吕蒙子明更是秉承了盐崎的一贯作风，着装造型来自于漫画单行本第10卷的封面插图，身着歌特萝莉风格洋装的吕蒙做出战斗的姿态，随风飘动起来的裙摆、头带、发梢以及衣服的破损等小细节都完美再现了格斗的激烈，性感又不失精悍。堪称是美少女类模型中的上品。

种　类	PVC涂装完成品
比　例	1/7
原型制作	ひろまん
售　价	6800日元
发售日	2006年12月

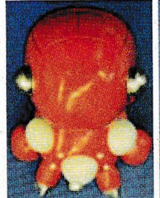



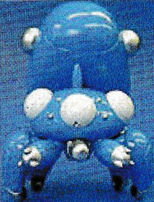
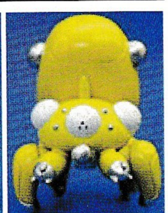
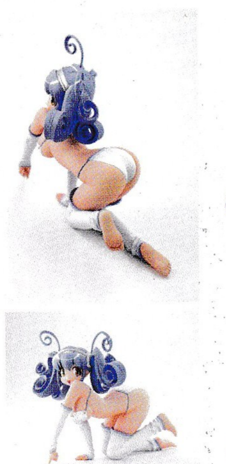
Q版塔奇克马BOX

——《攻壳机动队》

当官方公布动画《攻壳机动队》将于年底推出第三部的消息后，也就随之意味着新一轮的塔奇克马热潮又将轰轰烈烈地展开了。作为思考型战车的塔奇克马在攻壳中的人气仅次于素子和巴特，而塔奇克马的周边产品也是一贯的畅销热销型。这次推出的BOX基本可以形容为"价格便宜量又足"，3600日元（约合250rmb）的定价内含8种不同颜色的Q版塔奇克马，fans终于能如愿的组成很多个塔奇克马战队了……

种　类	PVC涂装完成品
售　价	3600日元
发售日	2006年10月下旬



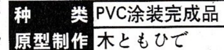





小WIN 2

——《OS娘》

OS娘是日本同人系拟人化作品中的代表，它是将window98、2000、XP等电脑系统进行拟人化设计，赋予这些原本毫无生命的事物以人类少女的外貌。此次负责OS娘人设的是《Keroro军曹》的作者吉崎观音，所以在这位小WIN的身上总是能让人看出夏美的影子……

种　类	PVC涂装完成品
原型制作	木ともひで
售　价	3990日元
发售日	2006年10月下旬





星际海盗



STORY

这是一个发生在人类可以自由遨游于宇宙的未来世界的故事。在这片浩瀚的宇宙中存在着这样一群海盗：他们终日过着无法无天随心所欲的生活，但却同时充满人情味，他们会拼尽全力保护被视为家人的人，这群人被称为"COYOTE"。COYOTE们的首领是一个被称为"MISTER"身材魁梧的中年男人。在任何场合都镇定自若泰然处之的MISTER最大愿望是得到已经过世了的海盗王"BRUCE"所留下来的100亿宇宙元的遗产，而埋藏这100亿宇宙元的星球"GRACE LAND"正面临着被爆破的命运，而且还有MARCIANO12姐妹们不断在找MISTER等人的麻烦。MISTER和他的战友们能否突破重重险境安然得到这笔庞大的遗产呢？

角色介绍



拥有星星一样多的假名，宇宙第一级犯罪者，但大多从事的还是银行抢劫。任何状况下都能做到坦然自若、大胆无畏，对于畅游星海的COYOTE们而言，无疑是领导一般的存在。MISTER和BRUCE的关系介于朋友与竞争对手之间，BRUCE过世后MISTER担当起了照顾BRUCE遗孤FRANCA的重任。

角色介绍



MISTER的左膀右臂之一。据说是个拥有与生俱来的美貌的男人，但实际上并不是那么回事。能言善辩、善于讨好别人、没胆量、以自保为第一位。不过幸好个性活泼友善，人缘还算不错。拥有无数欺诈前科，总体来说是个圆滑世故的男人。

角色介绍



只要是有引擎的东西，都能完美地操作的天才驾驶员。现在也是MISTER的左膀右臂之一。KATANA像个个性单纯的小孩子，粗鲁、不细心、倔强、打架也很厉害，而且自己认定的事情也会坚持到底。但这种直率的性格反倒是让人无法讨厌，KATANA和FRANCA的关系也相当好。

角色介绍



海盗王BRUCE的遗孤。父亲去世后被MISTER领养，在一家名为海盗亭的小酒吧从事服务工作。早先时候由于MISTER被捕入狱，独立生活的FRANCA养成了乐观开朗顽强的性格，现在则跟随MISTER一起寻找父亲留下来的宝藏。

角色介绍



长久以来一直在追踪MISTER行踪的银河联邦警察搜查官。不知为何对MISTER特别执念，几乎是MISTER走到哪里ANGELICA就会跟到哪里，全然不顾当时的情况有多危险。ANGELICA的另一特点就是超级能吃，招牌动作就是无时无刻不在往嘴里塞东西。

角色介绍



12位性格迥异、身着洋装的美少女机器人。具有压倒性战斗能力，常常能够仅凭数人之力就灭掉一整个舰队。12位少女听命于被她们尊称为"母亲"的MARCIANO的指挥。MARCIANO也希望能够得到BRUCE留下来的庞大遗产。

简评： 在最近的动画作品中，《COYOTE——星际海盗》是相当有看头的一部作品，虽然以宇宙为背景的海盗系列作品很多，但《COYOTE——星际海盗》中所流露出的亦正亦邪的气息和男人味十足的彪悍画风还是迅速网罗了一批死忠。在这部动画中，你不但可以看到各种魅力十足、气度非凡的大叔们，还能见到12位洋装萝莉，另外还有御姐若干。当然除却这些花里胡哨的表面功夫不谈，故事本身也相当有看头，如何运用智慧顺利偷取到100亿宇宙元才是本作真正的亮点。很久没有出演过动画主役的大家明夫先生此次担当MISTER的配音工作，完美呈献了一个男人中的王者形象，另外关智一、堀内贤雄等一线声优的加盟出演也为本作凭添上了更加亮丽的光环，绝对是今夏不容错过的力作。





随心所欲话师生

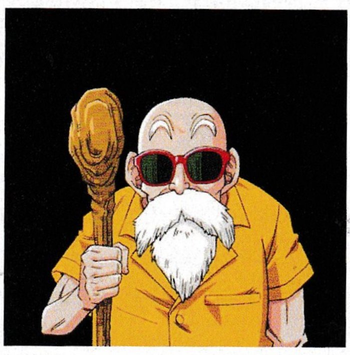
文/大条君

九月，又到九月。编辑约稿之时正值各地院校开学之际，遥想新生入学之盛况不由得让人心旌小小的摇曳了下——又是青春一大步啊。菁菁校园以人为本，同学同窗乃至同楼同寝，新面孔无处不在。大家来自五湖四海，眼含求知欲望，怀揣作弊决心，在这没有硝烟的战场上聚到一起，最终幻想无非就是考级毕业拿证谈恋爱……对于学生而言，求学生涯中最最关键的所在就在于——老师。

老师与学生，又称作师徒，古人云："师者，所以传道、授业、解惑也。"这么一看似乎就是单方面的供求关系，然则拿起历史教材逆时针狂翻，细细品味便会发现古往今来这师徒关系远没有韩愈说得那么简单，颇有些耐人寻味之处。提起那唐三藏可算得上是家喻户晓的偶像派名人了，这英俊的和尚跟他三个徒弟一匹马历尽九九八十一难，最终到得西天取来真经扬名立万好生风光。可换个角度一琢磨，这位高僧的"传道授业解惑"工作全都是讲条件的，徒弟既要替他担着风险降妖除魔打架斗殴，又要为他放下尊严化斋要饭洗衣叠被挑担按摩，无论怎样小心伺候着，隔三差五还得忍受一通紧箍咒以让师傅发泄下内心的不满。试想，有道高僧尚且如此，更何况其他凡人俗士，可见天下没有免费的午餐，想跟着师父学本事，做徒弟的必须得奉上代价。

《龙珠》

我们今天要研究的肯定不会是这些传说中的师徒，且随我把目光转向动漫世界。第一步毫无疑问是要先拜师，便从鸟山明的《龙珠》说起吧。内里有个龟仙人唤作武天老师的，光头墨镜龟甲护身，横练十八太保尤擅气功，可算得上当世一等一的武林高手了。又有库林与悟空二位小英雄一心向武，慕武天老师之大名而拜入龟派门下。那悟空本是龟仙人大徒弟捡来养大的，靠着这一层连带龟仙人倒也不好难为小家伙，而完全没有关系的库林可就不同喽。面对两手空空上门的库林，武天老师摆出一副"我不作老大已经很久了"的高姿态将其拒之门外，当真是一脸正直满面圣洁。也幸亏吃了闭门羹的库林脑筋活络早就有备而来，随即从怀中摸出一本杂志来偷偷献上，武天老师一见之下脸色登时和缓，老少二人一番交流相见恨晚，入门一事就此不在话下。究竟那是什么杂志？肯定不会如《levelup游戏城寨》这般健康纯洁便是……用一本成人刊物敲开师门虽然有些略显夸张，但其中隐含的道理是绝对没错的。世人都知名师出高徒，可这名师的门也是最难进的，拉关系套近乎这种拜师手段仅能局限于一小部分有背景的幸运儿使用，为数众多的准徒弟们还是尽早准备好一块掷地有声对人胃口的敲门砖才是上策。万事开头难，只有入了门才会有其他的后续机会嘛，徒弟们，这革命的路可是才刚刚起步呀！



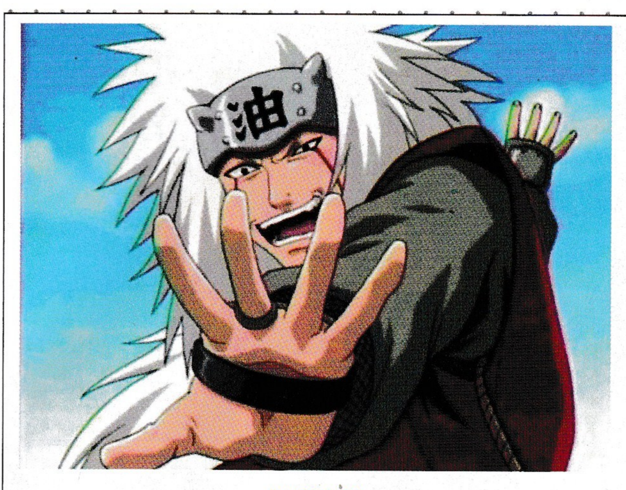


《乱马1/2》

无独有偶，出了名的好色老头其实还有一位——《乱马1/2》之小老头八宝斋是也。相对于武天老师而言，八宝斋这样的师父可要难伺候得很。武天老师充其量就是个对人畜无害的闷骚罢了，可这八宝斋却是到了好色不要命甚至不要脸这等危险境界的狂热分子。早乙女玄马和天道早云同是八宝老儿的亲传弟子，姑且不说这师徒三人多年以后的经历与遭遇，单单众人平时拿来回忆感慨的从前场面就够触目惊心的了。江湖上有言道："学如逆水行舟，不进则退。"身为武道家，八宝斋和他的徒弟们对于外出修行这一环节是十分看重的，最常见的场面就是三人蒙着面背着特大号包袱脚踩圆型巨石顺着山坡翻翻滚滚一路飞奔，身后零星飘散着衣物若干以及更远处遥遥传来的"抓小偷"、"内衣贼人休走"等等各种喝彩声。做这人的徒弟很不容易，无可否认八宝老儿的武功是登峰造极的，但同时他的人品问题也是非同一般的无与伦比。年轻时的玄马与早云跟着八宝斋吃了很多苦受了很多累，更多的则是背着N个一辈子都甩不掉的黑锅，但他们为了学艺最后还是从这样的艰苦修行中挺了过来。直到有一天，二人抓住一个机会大义灭亲将恩师封印，从此天下少了一个恶人多了两名正义的武道家。好学生一定要从这个故事里面学习经验，那就是徒弟不能永远跟着师父混，首先要把持住自己拜师的初衷，全身心地投入到学习生活当中去；然后就是要把握住青出于蓝的机会，对于那种人生有污点的师父就要取其精华去其糟粕，关键时刻绝不能背叛人民……







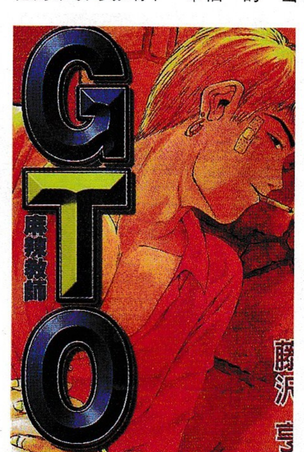
《火影忍者》

也不知道现在的世界到底是怎么了，举凡名号中带有仙人二字的师傅辈儿一个赛一个的没有正形。传说中的三忍之一妙木山蟾蜍精灵仙素道人简称蟾蜍仙人的自来也，身为《火影忍者》中的前辈高人实力自然超绝术法极其玄妙，一心变强的漩涡鸣人就跟随其左右刻苦修行。按说忍者理应摒除七情六欲心思冷静才是正理，尤其是带着徒弟的更该以身作则才是。可这位自来也大人的行径实在是过于特立独行，兼职作家就已经很不可思议了，情色小说家这种极具震撼力的称谓加到一个忍者的头上就让人有种在餐桌上看到恐龙肉的感觉，偏偏这样的作家还有着自己的忠实粉丝——旗木卡卡西，不得不让人长叹一声：世界之大，无奇不有。窥视这种行为对一个忍者来说乃是家常便饭，可如果目标换做女澡堂的话恐怕也只有自来也才能够面不改色的给自己找理由："为了文学创作而收集素材。"鸣人跟着这种师父也真是蛮可怜的，不但要忍受色老头天天挂在脸上的无耻笑容，还得时刻提防自己的荷包遭到身边作家的无情狙击。虽然自来也在忍术方面是有着真材实料的，但是鸣人的拿手好戏色诱术却正是他朝思暮想的神技，面对师父的不正当要求鸣人该何去何从？唉——人心不古，世风日下，这年头徒儿好辛苦啊。

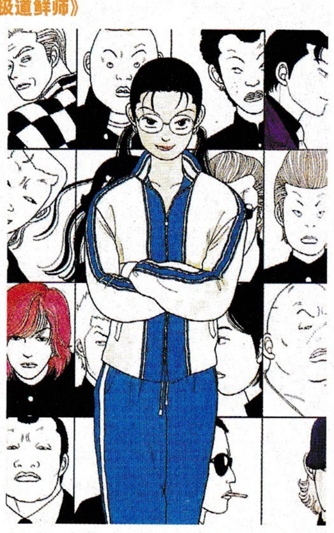
对大多数学生来说，习武之路似乎有点太过艰险坎坷，或许换个现代化些正经点儿的口味更有益于身心健康。也许大家都感觉到了，近几年的教师题材层出不穷颇有愈演愈烈的趋势，涌现出一大批极富自我个性的"金八老师"，在振奋人心之余也带来很多思考。其中尤以《GTO》与《极道鲜师》所造成的冲击最不容小觑。

《GTO》

藤泽亨在《GTO》中将22岁的鬼冢英吉安排成2年4班的导师，这位前暴走族出身的空手道高手，染金发打耳钉抽烟喝酒赌博打架，以四十岁娶个十四岁的老婆为原始动力站到了讲台上。不可否认，鬼冢英吉是个有趣的家伙，能跟学生尤其是校方所谓的问题学生打成一片，可算得上亦师亦友。鬼冢即使毛病多了点但人的确是个好人，美中不足的就是毕业于九流大学的他在知识方面实在有点让人汗颜。身为一个社会科老师，其所作所为更多时却像个心理辅导员，全班四十名未成年学生，在他的带领与影响下"幸福"的"茁壮"成长。吉川升无疑是鬼冢门下受惠最多的倒霉蛋，这是一个有着跳楼癖好的小个子，被鬼冢救了N次后终于变得坚强起来，相同的爱好产生共同语言，电子游戏成了沟通师生感情的纽带与桥梁，虽然几乎大多数时候都是吉川的游戏软件被鬼冢剥削。神崎丽美也是个不拿身家性命当回事的小姑娘，智商200以上，精通数国外语，上晓天文下知地理，从学问这方面来说她足以作全校老师的老师，然而天才有天才的烦恼，丽美内心的死疙瘩是她产生厌世情结的根源，自打遇到了这些让人头疼不已的学生们之后，彪悍的前暴走族就仿佛一名消防队员般四处救火疲于奔命……古今中外，不管在哪里，尊师重道这四个字都是同样的深入人心，可惜多的是敬畏，少的是沟通，与前面几位色老头相比，能当鬼冢老师的学生简直就是几世修来的福分。



《极道鲜师》



三字经有云："养不教，父之过，教不严，师之惰。"其实做个老师很不容易，做个好老师更是要有所觉悟才行，仅仅严厉远远不够。森本梢子的著名漫画《极道鲜师》大家都知道吧？同名日剧可是收视率很高的。被昵称为小美的山口久美子出身于黑道世家，在白金高中任教，特长是拳脚功夫，与鬼冢英吉一样担任问题班级的班导师。俗话说：恶人自有恶人磨，面对一群正处于逆反期的准青年用好言相劝解决不了什么实际问题，相较来说武力震慑反倒成效更加显著。热爱教育事业的小美对自己的出身很是忌讳，偏偏她的学生们一个比一个能闯祸，从校内到校外，从不良少年到黑社会人士，纠纷一直就没消停过。面对种种威胁到自己学生的黑恶势力，小美万般无奈之下，只得用拳脚来讲道理……看日剧的时候对仲间由纪惠扮演的山口久美子记忆尤深，每集必打，虽然谈不上出生入死，但以寡敌众已成了固定模式。与鬼冢英吉的青春大放羊主义所不同，小美的思维很现实，所关心的还包括学生们毕业之后的未来与出路，认真负责已经不足以形容小美的一举一动，她对学生的关爱之情闪耀着洁白的光辉。白玉微瑕，这位暴力女教师平素解决问题的手法恐怕会对学生将来的为人处事有些负面影响，不过考虑到她的家庭出身与血缘关系，这些无伤大雅的小事就让它随风而去好了，毕竟这世上没有完美的人。

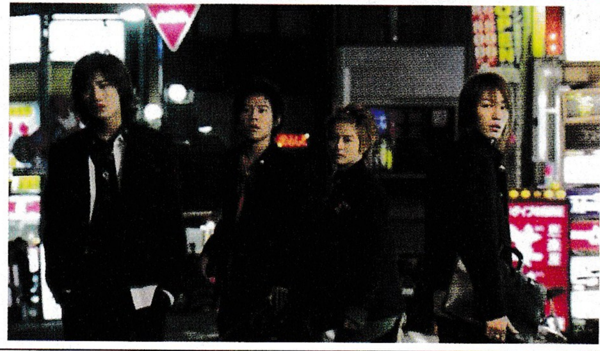


动漫中所描绘的师生关系还有很多，无需一一列举，除去其中的恶搞因素，不难发现一个受人爱戴的好老师都有一颗善解人意的心，而老师的所作所为对学生的影响绝对是无法忽视的。徒儿也好，学生也罢，需要的肯定并不仅仅是老师脑袋里面的那点儿本事与知识，还有更重要的东西等着传授。

朽木烂泥非天生，良材美玉须人琢。拜托了，老师。

完









笔　名　猫鱼
生　日　1982年10月
职　业　游戏美工
居住地　北京

一个性格很可爱的画手，出品的同人志同样可爱，且爆笑无比。她的同人志在今年香港CW上有售，得到不错的评价。





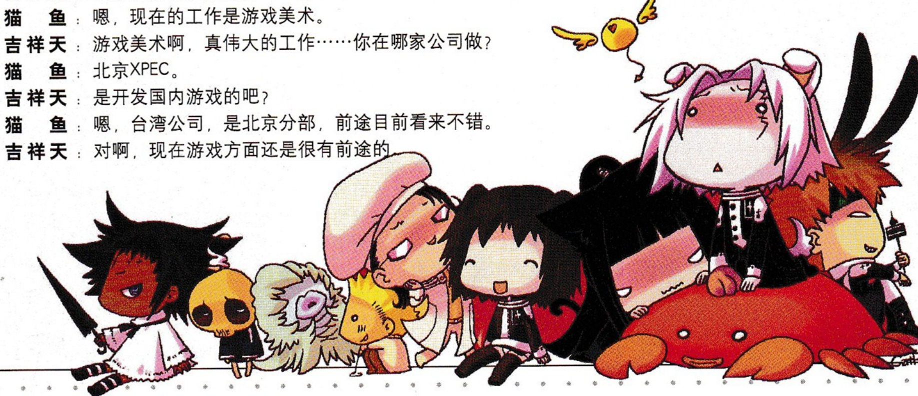


“RP”小访问



祝《游戏城寨》levelup.cn 大跃进！

吉祥天：什么时候开始画画的～？
猫　鱼：4岁。
吉祥天：……呃，从那时候就画CG啦？你强悍的。
猫　鱼：－－那时候还没有电脑吧。
吉祥天：过分，那现在是做什么工作？跟画画有关的么？
猫　鱼：嗯，现在的工作是游戏美术。
吉祥天：游戏美术啊，真伟大的工作……你在哪家公司做？
猫　鱼：北京XPEC。
吉祥天：是开发国内游戏的吧？
猫　鱼：嗯，台湾公司，是北京分部，前途目前看来不错。
吉祥天：对啊，现在游戏方面还是很有前途的。
猫　鱼：工作只是用来赚钱的工具，没其他意义。
吉祥天：来说说对未来的寄托吧……
猫　鱼：有钱就好了。
吉祥天：好现实的寄托，跟我一样。





COMIC WORLD 香港22

香港最大同人志展销会

——现场COS秀

作为香港一年两次的动漫届盛事——“Comic World香港”（简称：香港CW），在8月27日盛大举行。“Comic World香港”是一个给同人志组织售卖他们作品（同人志）的活动，是个定期的同人志展销会，每年都举办两次，分别于农历新年及暑假期间举行。场内的同人气氛非常浓郁，尽管某些COSER本身素质不是太好，但在他们用心地COS下角色的气质能完全表现出来。如有机会，希望真心喜欢的朋友都能去参加一次呢。



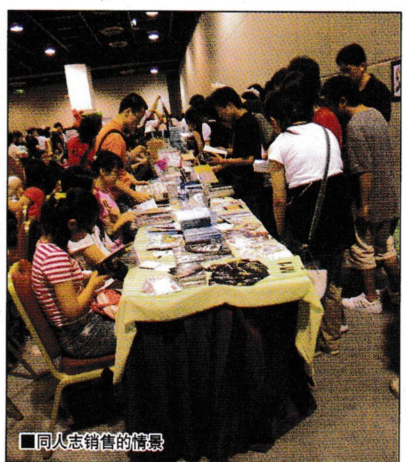


▲兔女郎造型的凉宫女王~

▲很久没看见有《心跳回忆》的COS了。



■在台上为大家热舞的漂亮MM



■同人志销售的情景

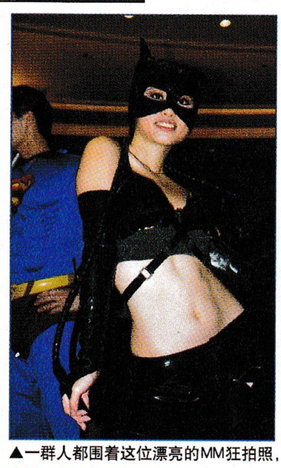


▲万事屋全员集合！可惜银时太像个大叔……

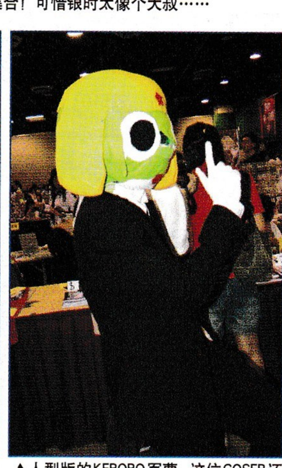


■遇上同行了，美女编辑~

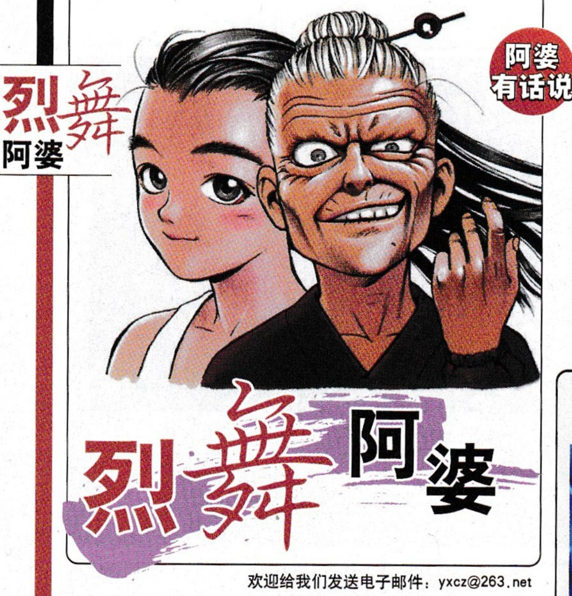




▲一群人都围着这位漂亮的MM狂拍照，吉祥天都被他们挤出去了。



▲人型版的KERORO军曹，这位COSER还很摆出了很多KUSO的姿势。



阿婆有话说

加～个页，加了十六页～（玛鲁斯：请无视这个模仿《大话西游》猪八戒的老太太吧……）因为加页，本期无论在哪方面都得到了强化，希望能够得到你们的肯定。不要忘了完成本期的调查表的调查后寄过来，城寨是伴着你一起成长的！

玛鲁斯最近不知发了什么邪疯，迷上了《乐克乐克》的主题曲，天天哼唱不停。由于此歌非常人所唱，玛鲁斯看着歌词念到第三个词就咬了舌头，不过在他坚持不懈地努力下，一个下午终于能够把第一句完整地唱下来了，第二天便能唱两句以上……由此后遗症也跟着来了，那首歌第二句最后几个词的发音类似于“热坦坦”，在跟别人交谈时，每说一句话后面就要加这几个字，比如XUN问他：“中午吃的什么？”“包子热坦坦。”……

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net





levelup 主题 T 恤获奖者名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
于洋	长春市	130061	杨勋	温州市	325000
李明华	杭州市	310003	卢祥	合肥市	230026
杨沁丰	贵阳市	550002	刘明昆	柳州市	545001
李卫宿	天津市	300020	郑阳	成都市	610041
陈海欣	杭州市	310012	孙祺辉	绍兴市	312000
谢威	南宁市	530021	叶权	杭州市	310011
刘程军	重庆市	400010	杜万纯	佛山市	528212
李传	北京市	100087	钱义信	深圳市	518052
张纯涛	徐州市	735588	林凯	北京市	100089
王杰坤	扬州市	225107	陈伦惠	柳州市	545007

读者自留地

8B 读者意见选登



您对本期封面的评价？

于洋：本期封面比较游戏化，一定要另类！
陈海欣：本期封面相当不错，回归游戏，支持现在这种风格。
刘玉敏：本期的游戏大叔虽然不错，但是我本人还是比较喜欢清凉的小MM啊。

阿婆：大多数的同志们还是支持游戏风格的封面的，今后也会尽量保持这种风格。（至于想看MM的兄弟嘛……当然是封底咯）

封底以后将会固定下风格，请问您喜欢第9期、第10期、本期还是其他风格？

刘程军：对比起来还是本期的比较好点（无邪念，正派）。
王杰坤：本期有点太刺激了啊，喷血中……还是第9期的比较好点。
王佳：本期的封底真是（鼻血）……相当的（再鼻血）……不错啊！（贫血倒地）

阿婆：我也觉得本期的风格……不过连我老人家也看封底也脸红了……

您对本期各栏目和文章有何评价？

孙祺辉：本期的内容还是一如既往的好，继续支持！
叶权：最喜欢《音乐台》节目，其他节目也不错，感觉还有无限加强的余地啊。
姚成军：总体来说本期的内容还是相当不错的，先赞一下。但是细节方面还是有许多不足，还是存在不少的错别字，错误信息等，小编们要更加仔细更加努力才行啊！加油哦。

阿婆：谢谢大家的支持和意见，今后小编们一定会更加努力更加仔细地做杂志！保证提高质量，如果食言的话，那就让读者来信把我淹死……

您对本期的《城寨小百科》的评价？

杨沁丰：《城寨小百科》办得不错，了解了许多关于战国时期的历史文化，不错，支持。
李卫宿：本期讨论的日本战国史里我知道很多，本人只是强化一下，但对其他不知道的有很大帮助。
陈兴：经常玩战国方面的游戏，本期关于战国方面的知识让我明白了很多人物故事以及历史背景，支持这个栏目！

阿婆：首先谢谢广大读者的支持。小百科栏目今后会继续为大家介绍各种不同的历史以及传奇故事，内容除了本期关于日本的以外，以后还会介绍欧洲、美洲、阿拉伯世界等等各个地方的传奇故事。

本期《掌机研究室》扩版，您还想看到哪些关于掌机的内容？

林凯：希望看到关于硬件测评的内容，千万加上啊！！万分期待！
刘明昆：没有特别要求，只要内容尽量丰富就行了。
余晓浩：希望能够搞些篇幅详细介绍一下PSP的破解以及刷机方面的内容。

阿婆：要求确认，今后会为努力大家提供丰富的内容，敬请期待！

李明华：每次寄信好麻烦哦，要是我发E-mail回答这些问题能参与抽奖么？

阿婆：没问题，欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net，也可以在www.levelup.cn的书刊区内反应你的意见与建议。

李学之：很久没有写回函了，那是因为刚升上高三的我，每天都“日理万机”，差点连吃饭的时间也没了～惨啊！但并未意味着我漏了几期《游戏城寨》。我仍旧是一如既往地支持着城寨，每期还是会入手的，闲余时也会瞧它几页，至于写回函嘛……呵呵，每逢周一、三、五、七不写，周二、四、六选择性写……Orz

阿婆：您辛苦啦，多多休息，龙体要紧啊。Orz

闲言碎语 本期主题——开学

[主题]我愁！即将到来的大学生活
[楼主]sevensword：愁啊，怕啊，不知道是什么样的，去的地方又离家很远，有点恐惧了。
宫崎书店：别怕～和我当初一样，去了就不怕了～
quining：这都怕？锻炼一下吧
sevensword：胆小哈……都是因为老玩恐怖游戏吓的……
随便取的名字：我也是啊，别担心了，大学生活是很丰富的，努力去开阔你的视野吧。
海贼王的左手：没什么怕的，记住，出外靠朋友，男人就是要去闯的。

开学！

[投票＋灌水]开学后掌机的命运

[楼主]星空下的英雄：离开学只有一天了，学生朋友们，尤其是步入初三高三的同学们更是痛苦，不知同学们的游戏生活与学习在开学后会不会产生矛盾呢，我要步入高二的说，还不算很紧张，可照样要封印NDS，哭……不知各位如何？
tlakliu：9月1日，掌机命运转折点
欧阳贝贝：哈哈，我已经上班，这和我没关系啦！
会飞de蜗牛：初3，掌机为私有物品的飘过。
20454908：当然是被封印啦。
任地堂：大二，无限掌机，一般都要玩到凌晨3、4点钟
bobxu：上班＋上学＋工作三不误
Zero013：1：先“封印”，等放假了再玩。2：一直共同战斗，一旦掌机被俘虏就直接GAMEOVER。不过还是建议先把游戏放些天，等放假了再玩。
qylscj：不一定的，开学后我这里的掌机反而更好卖
七十七：我就经常在课下和我的学生们连机游戏！
神风过耳：地下，无限制。

选项	票数
无限制游戏	36票
被父母抢走玩（相信不会很多……）	3票
限制游戏	13票
完全被封印	3票

幻梦涂鸦坊

本期的主题依然是《洛克人》系列，来自于涂鸦板的另一位高手ShinRa，他的大部分作品也都是《洛克人》系列人物，他的Q版风格十分可爱哦。

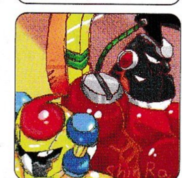








RMX4

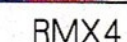


巴袭里拉FF& 曼达雷拉BB



军之心





涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID　funthink
年龄　31
爱好　改图
自我介绍：没事跟着乱
出没区域：猪笼城寨

ID　8282621
年龄　17
爱好　游戏、电影、音乐
自我介绍：游戏人，喜欢任天堂的说
出没区域：猪笼城寨、音乐区

ID　多蒙卡休
年龄　18
爱好　足、篮、ACG、LOLI、御姐、美型男
自我介绍：kingofheart，热血最强，明镜止水，我对普通人没有兴趣，你们之中要是有异星人未来人异世界来客超能力者，就尽管来找我吧！以上！
出没区域：全区

ID　WJWS
年龄　21
爱好　游戏，动画，电影
自我介绍：OTAKO+恋声癖一个
出没区域：全区

ID　anglong
年龄　17
爱好　游戏、足球
自我介绍：一个从小热爱游戏的疯狂人，一个从小就经常受委屈的人，一个有爱国的心却又玩外国游戏的人
出没区域：全区

ID　lmac
年龄　22
爱好　游戏（好玩就行），电影（好看就行），音乐（好听就行）。
自我介绍：没啥说的了，都来吧
出没区域：PSP专区、GBA专区

本期论坛之星　迁徙的鱼



迁徙的鱼，UP TEAM攻略组成员，游戏攻略狂，曾担任过多个热门游戏专区的版主，也足见其“涉猎”之广。对各位玩友也十分热情，只要是能办到的，他都会热心地帮助网友。最后补一句，他是大叔控。

性别　酷哥　　头衔　连发小轻腿

签名
花不可无蝶，山不可无泉，石不可无苔，水不可无藻，乔木不可无藤萝，人不可无癖。

论坛精彩帖导读

游戏讨论

帖子标题　NDS的3D机能分析及游戏画面预测
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=307642
楼主　jsrjojo　点击　2866
自从NDS作为任天堂的次世代掌机出现与SONY的PSP分庭抗礼以来，人们就从来没有停止过对于NDS的3D机能的讨论和探索……

帖子标题　DEATH NEVER DEAD——HUNK（生化区独占小说）
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=26&ID=241415
楼主　巴哈姆特·翼　点击　1357
1998年9月28日，永远也忘不了的一天，HUNK从手上的猎刀看着自己，回想着什么事_

非游戏讨论

帖子标题　那些年，那些事
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=304936
楼主　乌龟漫步　点击　218
“复读还是读X师大预科你自己拿注意吧。”妈平静的对我说。那是2002年夏天，我高考落榜了……

帖子标题　战士们的轨迹　AC世界的征伐绘卷　REMIX
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=292895
楼主　速度之蓝　点击　1282
真是败了！每周每周的消化动画，不要说回顾经典了，只要稍有惫懒，没看的动画就会雪崩般砸下来……

精彩签名秀

xgyocg： 微软的钱＋任天堂的游戏开发技术＋索尼的科技＝次时代最强大的主机平台

KOSMOS命： OGS+FF3+风雨传说＋口袋妖怪>500个小时

神之超重神： 看好了，本人SONY全职拥护者：游戏机，手机，随身听，照相机，摄录机，全部

liuhuanwmm： 伟大的大宗皇帝曾经说过：“水能载粥，也能煮粥。”

Wolverine： 选修课必逃，必修课选逃

dbaijolin： 有次我走到街上，一群美女拦住我，问我：“你帅吗？”我说：“我不帅！”回应的是五个火辣辣的手指印，然后她们就一起上来打我，边打还边骂我虚伪。

玉藻前： 好吧，我承认我喜欢PSP……不过你不要告诉她，我会害羞。再说，万一她因为这讨厌我怎么办？对了！她不是有个妹妹PSP2么？长得怎么样？不过姐姐这个样子妹妹也不会差就是了……愿望？恩……希望有一天我们能在一起吧……最好是姐妹俩都能 \(^o^)/

svampire： 心有雨……泪有滴……雨滴JJ你的FANS

xmaz： 我真的不是一个随便的人，但我随便起来就不是人！

黄金太阳： 回帖最郁闷的是找不到可以引用的话……最高兴的是莫过于自己的话被别人引用……

ID原来可以打这么长啊： 签名到底可以打多长呢……

南庆亚later： 最喜欢偷懒的自己later。将开启的封印用记忆的锁链开始复苏的逆转时——形成了失落的时代！！！

猪多多： 春天把老婆埋进土里，秋天就可以收获一大堆老婆 。

零式飞翼：
种族——半兽人
班级——三年二班
武器——双节棍＆双刀
性格——安静
绝招——龙拳
讨厌——懦夫
宠物——蜗牛
最怀念——最后战役
职业——忍者
最后悔的事——开不了口！
最想——简单爱
住址——威廉古堡
口头禅——我的地盘

本期宝贝——源秀一



昵称： 源秀一　**血型：** B
身高： 162cm　**星座：** 双鱼
籍贯： 安徽芜湖　**职业：** 家里蹲
毕业院校： 安徽省阜阳市师范学校
爱好： 游戏、电影、动漫
最想拥有的游戏机： PS3
最喜欢的游戏： 浪漫沙加、尸人、格兰蒂亚
最喜欢的电影： 《此时彼刻》
E-mail： yuanxiui@hotmail.com



欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择“事务申请”，在文本框的第一行写明“参与／推荐游戏宝贝”字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

levelup音乐台曲目 VoL.13



纸飞机 NO.02

◆作曲：植村花菜 ◆编曲：泽近泰辅 ◆作词：植村花菜 ◆演唱：植村花菜

原文

ずっと 追いかけてた 梦のカケラを求めて
仆は 飞び乗ったよ 小さな纸ヒコーキに

空を翔る 鸟のように 风の翼で yeah!

もっと ほら もっと 高く高く飞んでいけ
两手を 广げて つかむよ辉くカケラ

ずっと 憧れてた 虹のリングをくぐって
仆は 飞んでいるよ 小さな纸ヒコーキで

包みこみめる 云のように 白い翼で yeah!

もっと ほら もっと 青く青く染めていけ
自由という名の 光放つパレットで

朝阳浴びて 夕日眺め 夜は月とダンス踊りましょう
回る回る この世界を さぁ 行こう

风の翼で yeah!

もっと ほら もっと 高く高く飞んでいけ
两手を 广げて つかむよ辉くカケラ yeah!
もっと ほら もっと 青く青く染めていけ
自由という名の 光放つパレットで

ラララララ...

翻译

去寻找一直在追寻的梦
我坐上小小的纸飞机飞翔

如同飞翔的小鸟，乘着风的翅膀，yeah!

飞得更高，更高
张开双手，抓住片片光芒

潜入一直憧憬的彩虹之环
我乘着小小的纸飞机飞翔

如同笼罩的白云，乘着洁白的翅膀，yeah!

更加湛蓝，更加蔚蓝
用那光芒四射的调色板

沐浴朝阳，眺望夕阳，来与月夜共舞吧
一起来环游世界吧

乘着风的翅膀，yeah!

飞得更高，更高
张开双手，抓住片片光芒，yeah!
更加湛蓝，更加蔚蓝
用那光芒四射的调色板

啦啦啦啦啦啦……



《幻想传说》小特辑



“如果这世上存在邪恶的话，那就是——人的心。”1995年12月15日，伴随着片头爱德华·莫里森的这句话，开创了一个宏大RPG系列的《幻想传说》推出了。在当时看来极为新鲜的LMB战斗系统以及那幻梦感人的剧情、豪华的声优阵容、48M的超大卡带容量都足以打动每一位RPG爱好者。游戏还破天荒地加入了片头主题歌，音乐也是异常华丽，吉田由香里演唱的《梦は终わらない》至今还让人回味无穷。游戏也先后移植在PS和GBA平台上，足见人气之高。而本次在PSP上的移植，更是加入了全程的语音，使得原本就出色的剧情更添了一份彩！本期的小特辑就精选了《幻想传说》的音乐，带大家一起回味那曾经的经典。

梦は终わらない NO.03

◆作词：藤林圣子 ◆作曲：关口敏行 ◆编曲：坂本昌之 ◆演唱：よーみ

原文

真昼の空 月が あなたの目をさらう？
すっと 待ってた この时
もう泪 终わらせる 夜明けに
まぶた溶ける阳射し 远い明日の记忆
ここに目觉めの时 降りる

见つけて Your Dream 坏れかけた
时间に埋もれた その力に 气付いて
见つけて Your Dream どこへいでも？
闻こえてる 想い 传い Kiss Kiss kiss

あなたの见た 梦は 现实での 未来
爱が こぼれる 手のひら
もう空が 恐れない 夜明けを
风に导かれる 背中见つめながら
二度と会えないなら 言うよ

见つけて Your Dream ？どんな时も
目の前の痛み 消せないわ 愿いを

见つけて Your Dream 时が来ても
觉えてる 时お越えて Kiss Kiss kiss

见つけて Your Dream 坏れかけた
时间に埋もれた その力に 气付いて
见つけて Your Dream どこへいでも？
闻こえてる 想い 传い Kiss Kiss kiss

翻译

正午的幻月 夺去了你的视线
一直等待着这个时刻
黎明时决不让你再哭泣
熔化了眼睑的艳阳 遥远明日的记忆
在此觉醒时 降临了

找寻着 Your Dream 还未破灭
察觉到 埋没于时间里的这个力量
找寻着你的梦 无论去到何方
听到了吗 那想传达给你的思念 Kiss Kiss kiss

你所见到的梦幻 就是现实的未来
伸开双手 让爱飘落
我的天空已不再畏惧黎明

倾听风的指引 默默注视你的背影
说道 如果不能再见面

找寻着 Your Dream 无论何时
祈愿眼前的痛楚不要消失
找寻着 Your Dream 就算时间到来
还记得吗 那穿越时空的 Kiss Kiss kiss

游戏的Opening，SFC版和GBA是由吉田由香里演唱，而大家听得最多的版本还是PS版上由よーみ（原名：吉田友美）演唱的版本。这个版本比由吉田由香里版的节奏稍为舒缓、平合一些。此次PSP的移植版也是よーみ所演唱的版本。

Happy Happy! NO.04

由阿琪在游戏中期演唱的歌曲，是遇到搞笑的剧情时所出现音乐的有声版，这个调皮的半妖精总是给队伍增加笑料，演唱时也透露着调皮可爱。

Fighting Of The Spirit NO.05

在今天听来《Fighting Of The Spirit》仍然是战斗BGM的经典之作，出现在斗技场的挑战中，本次送上的则是它的混音版。

Final Act NO.06

游戏进行到了未来阶段时的大地图BGM，听着就让人感觉战斗的节奏加快了，通关就在眼前，而一去RPG进行到后期的疲劳感。

I Miss You NO.07

在终于在最后一战打败达奥斯后的BGM，一直奇怪为什么会用“I Miss You”来命名此曲，恐怕除去克雷斯等人的离别之伤，更多的是想表达达奥斯，这个孤独的战士对母星故乡的思念之情吧。

星を空に NO.08

游戏的Ending，伴随着画面中的星空，这场持续了几百年的战役一幕幕回显在眼前……一切都结束了，藤林铃回到了忍者之村，阿琪终于能和妈妈团聚，克拉斯也能与爱妻紧紧地抱在一起，克雷斯等人也过上了平静的生活……而那个孤独的男人，也最终和巨大果实一起升上了星空……

I sing a song for you NO.11

◆推荐者ID：AC 米男 ◆演唱：仓木麻衣 ◆歌曲出处：FUSE OF LOVE

原文



君が触れたその手を　離さないでいて
新しい朝　I don' t cry, and
何も見えなくても　心に映し出し
やさしく微笑ってる　君が見えるようで
I sing a song for you
忆えてる？ 君の胸にもたれ　耳をあて
同じ様に打つ鼓動を聞いた
今この部屋も眠っているよ
何度君の名前呼んでも
闻こえるのはね　すべてで私守ると

いつまでも　心に刻む　君のこと
忘れたい　忘れない　きっと
静かにここから舞い上がり
自由に空飞ぶ鸟のように
苦しみすべて　解き放たれてゆくまで

君が言った言叶が　心を震わすの
どうしてもまだ　I don' t say good bye
何も见えなくても　心に映し出し
君が见えるから　いつも側にいてね
I sing a song for you

翻译

一直到永远 把你刻在我的心里面 听你说再见
我想把你忘却 不能把你忘却 无言
你的一切飞过那些安静的地点
像自由的鸟雀轻快敏捷掠过蓝天
想再看见你笑颜 却浮现在我满眼泪光里面
你挥着手轻轻和我道别 我却将要离开你的肩
等到崭新的明天　I don' t cry, and
即使什么都没有看见 你的脸映在我心里面
那是多么温柔的笑颜 一直到将来都不变
I sing a song for you

想靠在你肩 那是一种多美好的感觉 就快要道别
好多话在嘴边 却说不出再见 想念
现在依然躺在房间里翻看相片
不知道我在心里喊你名字的瞬间
你是否会听得见 会不会把我牵挂在你心间

那誓言回荡在我的耳边 触动到心最后的防线
就算要和你分别 I don' t say good bye
即使什么都没有看见 你的脸映在我心里面
只是轻轻的一声道歉 却不能让你在我身边
I sing a song for you

祝福话语：送给离开LU的原创区版主 SLAUGHTER：S，你是我来到 LU 后最初认识的几个朋友之一，得知你要走了，真的很舍不得……愿你以后一切都好吧，别忘了有空回来看看……别忘了朋友，有很多话没有讲，还是埋在心底吧，I sing a song for you。

对白赏析

请结合音乐台的 CD 欣赏



ヒューガ：もう　キミをはなしたくない
冰河雷人：我再也不会放开你
侍女：こんなところで耻ずかしいわ
侍女：不要这样，我很害羞
ヒューガ：ボクの手が君を放さないんだ
冰河雷人：但是我的手握着你不放
侍女：いけないわ……もう行かなきゃ
侍女：不可以……我得走了
イーサン：御取りこみ中　悪いんだけど……
依桑：我可以打扰你们吗？
イーサン：コルトバ・ジュースを頼むよ　姉さん
依桑：这位大姐，给我一杯饮料
侍女：し　失礼しました。少々お待ちください
侍女：不，不好意思。请稍等
ヒューガ：相変わらずヤボな男ですね　イーサン
冰河雷人：依桑，你怎么总是这么认真？
イーサン：ヒューガ　女と见れば口说くな！
依桑：冰河，不要总是泡妞
イーサン：こっちはいい迷惑だよ
依桑：你说多碍事啊
ヒューガ：仆は一期一会を大切にしているんです
冰河雷人：这就说明我非常重视与人相会
ヒューガ：この世の出会いはすべて星灵のお导き　无呔にしたらバチが当たります
冰河雷人：这世界上的一切相会都是星灵的引导，如果不珍惜的话会受诅咒的
イーサン：しかし迟いなぁ　仆のパートナーはここで待つように言われたんだけどなァ
依桑：怎么这么慢，听说我的搭档就在这里等着我
イーサン：フフフ……俺のパートナは女らしいんだ
依桑：哼哼……听说我的搭档是个女人
ヒューガ：奇遇ですね　ボクもここでパートナを待ってるんです
冰河雷人：真巧，我也在这里等我的搭档呢
ヒューガ：ま　せいぜいフラれないように　気をつけることですね
冰河雷人：但愿你不会被搭档甩了
カレン：お前达　ガーディアンの研修生だな
卡琳：你们，是不是守护者的研修生
ヒューガ：お待ちしていました　これも星灵のお导きですね
冰河雷人：等你很久了，这也是星灵的引导
イーサン：违うよ！俺のパートナだってば！
依桑：不对！她是我的搭档
カレン：私はカレン・エラ　君たちの指导教官兼パートナーだ
卡琳：我叫卡琳・艾拉，是你们的指导教官兼搭档
二人：君たちって……
二人：你们……
二人：……ということは？
二人：那就是说
ヒューガ：オマエがパートナー！？
イーサン：キミがパートナー！？
二人：你就是搭档！？
カレン：通常二人一组が基本だがSEED 対策で人手不足なんだ
卡琳：通常是两个人一组，但由要对付 SEED，现在人手不够
カレン：そこは理解してほしい
卡琳：希望你们能理解
カレン：ところで私は先程まで君たちの行动を观察させてもらっていた
卡琳：刚才我一直在观察你们的行动
カレン：ヒューガ・ライト
卡琳：冰河雷人
カレン：任务中の私的行为は减点対象だ　気をつけるように
卡琳：在任务中办私事会减分，以后请注意
ヒューガ：はい……
冰河雷人：是……
カレン：そしてイーサン・ウェーバー
卡琳：接下来是依桑・韦伯
イーサン：は　はい！
依桑：是……是！
カレン：コロニーから见ていたが君は无防备すぎるようだ
卡琳：我在殖民地见过你，你太不警惕了
カレン：人を信じるのはいいが、あんなに骗され易いのでは先が思いやられる
卡琳：信任别人虽然是好事，但是也不要过于相信别人，以后会吃亏
イーサン：えつ　コロニーからって……
依桑：嗯 殖民地……
イーサン：あの女はアンタだったのか！？
依桑：那时候的女人原来是你！？
カレン：任务の时は细心の注意が必要だ　もっと严重に行动するように
卡琳：执行任务的时候一定要更加警戒，行动也更加谨慎
イーサン：はい……
依桑：是……
カレン：研修といっても通常任务と内容は変わらない
卡琳：说是研修，但实际上跟通常任务没什么区别
カレン：気を缓めると命を落とすことになる……
卡琳：如果过于松懈的话，就会失去生命
カレン：ガーディアンの任务はそれだけ危险なんだ
卡琳：大部分守护者的任务都非常危险
カレン：さあ　これから早速准备を始めるぞ
卡琳：好了，从现在开始我们做好准备
二人：はい！
二人：是！



因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。



Hikaru

◆ 《夜的第七章》歌词写得真不错（截稿当天刚刚看到正确的歌词）。我听见脚步声，预料的软皮鞋跟，他推开门，晚风晃了煤油灯一阵，打字机停在凶手的名称。我转身，西敏寺的夜空开始沸腾。在胸口绽放艳丽的死亡，我品尝这最后一口甜美的真相，微笑回想，正义只是安静的伸张，提琴在泰晤士……

◆ 最近夜里无聊，平均每天一小时《WOW》。身边有朋友惊问：你怎么玩网游，有那时间干什么不好。我觉得可笑，笑这“玩网游”三字可以随意替换：你怎么玩恋爱AVG，有那时间干什么不好。你怎么玩电子游戏，有那时间干什么不好。你怎么踢球，有那时间干什么不好。你怎么谈恋爱，有那时间干什么不好。你怎么吃烧烤，有那时间干什么不好。你怎么做杂志编辑，有那时间干什么不好。你怎么搞网站，有那时间干什么不好。我觉得更可笑的是，丘成桐、朱熹平、田刚这些数学家们还没说笑话我们只懂娱乐不谙科学，我们这些玩游戏的自己倒开始五十步笑百步了。

◆ 受这位朋友启发，我也想去劝踢足球的都改打乒乓球，一样锻炼身体、一样讲战略，却少了受伤，少了黑幕；我更想去劝打乒乓球的都改下围棋，锻炼头脑，培养意志，看吴清源老师当年杀得日本大师们一个接一个降格，岂不痛快！我的意思是：要么干脆不玩。要玩，只要自己觉得爽，负担得起，且合法，玩什么都可以。玩这个还不如玩那个，这是屁话。

◆ 泰坦早年在levelup.cn的帖子里说过一段话，这里选摘两句（自己先汗一下）：很多朋友说在网游世界里砍怪、交友、收集稀有道具……都是虚的，没有什么意义，但你说操作Mario顶蘑菇就有意义吗？操作各种形状的方块从屏幕上方落到屏幕下方，就有意义吗？……我个人而言，我当然是拥护TV Game，而且我认为TV Game在游戏性（主要是操作性）、艺术性方面的高度现在的网游很难达到（其实就是达不到），不过我相信游戏性和艺术性并不能完全概括电子娱乐。这个行业可能还有很多我们TV Game玩家尚未定义的乐趣——比如游戏中情感的交流——等待着我们去挖掘。

六段音速



○ N年前购入的“朝阳”，老牛拉破车一样的速度终于让我忍无可忍了，本就少的可怜的业余时间，怎能让电脑再无故浪费！挑选一款合适的笔记本电脑自然就成了当务之急。本来非常看好VAIO的TX系列，但那价格，实在是令人汗颜……最后，中规中距的SZ22CP/B映入了眼帘，酷睿双核、512MB内存、128MB独立显卡……完全满足我的需要，13980元的价格也还算可以接受。万事具备，剩下的工作，应该就是攒钱了……（某编：说的这么热闹，原来还没攒够钱啊-_-b）

○ “侦探甲子园”终于登场了，历经5年的准备，果然不同凡响。一上来就让我最看不顺眼的家伙挂了，果然我和青山老师是英雄所见（笑）。既然是柯南和平次一起出马，还是要依靠万年小学生的神力了，不过感觉这次可能平次出风头的几率较大，毕竟是关西的甲子园嘛，也算是平次的主场了。

玛鲁斯

i “铭记”是将自己所获得的信息影像化为情报写入大脑；“保存”是将情报保存起来；“播放”是唤起保存的情报；“再认”是确认播放的情报是否和以前所持有的记忆相同。以上为脑部执行记忆的四个步骤，最近似乎在第四阶段出了些问题，往往脑子里能浮现出一些过去的影像，但就是不确定那是否是我的记忆……

ii 在我从上学阶段开始，一直到现在上班，每天能看到的景色都很不错，而且也时常变化，不过它们都有一个共同点：所有的景色都要被包在一个框里的——窗框。呵呵，这也算是都市生活的无奈吧。

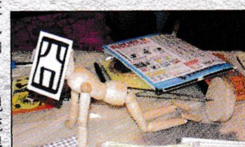
iii《幻想传说》PSP版在截稿前一天入手，全语音啊……那些经典的对白能听到声音了，实在是非常厚道的移植。

iiii 想对某个人说：失败的可能性只有一种，那就是放弃。

▶ 苦等了两个多月的等身大泰沙海报终于要寄来了，此番可谓一波三折……

吉祥天

☆ 渡过了一个可以称为“噩梦”的星期，简单来说就是租房子差点被骗了，中了美编豆子的乌鸦嘴。不过幸好有贵人相助，不但把钱拿回来了，还多交了一个喜欢动物的朋友，总的来说这段经历还是很有戏剧性。在此奉劝各位要租房子的朋友，在签约时一定要看清楚房子的房产证是不是房东的，而且一定要让前房客把水电费和杂费给缴清，不然一定之后让人烦恼的东西还会陆续有来。


▲在香港CW上看到最喷笑的东西

☆ 前几天跟娘亲聊天才想起来我家搬到现在住的地方已经两年，也就是说大院里的流浪猫被保安吃掉的一周年纪念日。黄白，黑白，我永远怀念你们。

Zero

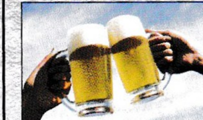
● 连续的通宵工作，把自己搞得狼狈不堪，早上洗脸的时候，从镜子里看到的模样竟然把自己吓了一跳。看来是该好好地审视一下自己的工作方式了，事倍功半的事情对人对己都是不好的。


▲电钻！我现在在心灵上体会了杂兵的痛苦

● 办公室楼上进行装修，电钻声不绝于耳。记得《FFⅥ》中风流的爱德华王子擅长使机械，一把电钻的伤害那是相当了得。没想到现实中的电钻还有“杀人于无形”的附加效果，无奈，Zero只有伴随着电钻的节奏敲打键盘以缓解烦躁情绪。

● 开学了，希望大家能好好学习努力打机。完成当天的学习任务再打机才能最大地获得游戏的乐趣，专时专用，享受学生生活的每一天。

风间仁

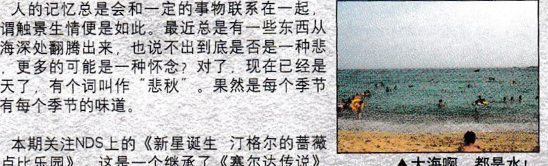


■ 这次是真的喝多了。虽然偶尔也醉过，但没有这次彻底，甚至可以用烂醉如泥来形容了。只记得在喝酒，再醒来就是早上，头痛欲裂。对于前一天晚上只有几个片断的记忆，庆幸自己在那种状态下还能够找到自己的床。酒，以后还是少喝点吧……

■ 今年的“东京电玩展 2006“将于9月22日至24日召开，我对能到现场为大家进行现场报道感到十分的荣幸，也请大家多多支持。届时请关注levelup.cn以及下期《游戏城寨》最快、最全的东京电玩展 2006游戏咨询。

兰姆

★ 人的记忆总是会和一定的事物联系在一起，所谓触景生情便是如此。最近总是有一些东西从脑海深处翻腾出来，也说不出到底是否是一种悲伤，更多的可能是一种怀念？对了，现在已经是秋天了，有个词叫作“悲秋”。果然是每个季节都有每个季节的味道。


▲大海啊，都是水！

★ 本期关注NDS上的《新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园》，这是一个继承了《塞尔达传说》的血统的游戏。兰姆把它定义为“励志游戏”，玩过之后保证能让你有一个全新的世界观和人生观，从此奋发向上努力学习努力工作。惟一美中不足的设定就是居然存档不要花钱。

XUN

▲ 今天偶然在网上找到《多拉A梦》的短篇动画“奶奶的回忆”。记得早先刚刚上初中的时候看过这部故事的漫画版，觉得非常怀念，可惜自从换声优之后开始对《多拉A梦》失去兴趣。



▲ 《罪恶装备 审判》是一款值得推荐的游戏，虽然看起来和PS2版《罪恶装备 ISUKA》中的横向清版模式差不多，但是操作方法进行了大幅的改动，操作起来非常顺手，另外完美收录了《罪恶装备 Slash》。目标是这个月以内通关所有角色。8月26日至28日举行公测的《罪恶装备 ACCENT CORE》，据说换了梅喧的声优，声音变得更可爱……。

新作发售表

汇率 2006.09.05

100美元	794.25人民币
100日元	6.8576人民币
100欧元	1019.71人民币
100港币	102.13人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	山脊赛车PSP2	305
2	神拳	303
3	神业	86
4	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	68
5	太阁立志传IV	67
6	吉他高手＆狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER	61
7	Blood+ ～深夜之吻～	37
8	新星诞生汀格尔的蔷薇色卢比乐园	35
9	死刑犯(X360)	16
10	国王密令2	7

截止9月5日以前

近期PS2游戏推荐

通过网友投票，《神拳》获得了普遍的支持。对于ACT来说，爽快与搞笑并重的风格越来越受大家欢迎。故事荒诞又近乎真实，剧情搞笑又有点残酷。在生活节奏如此之快的今天，《神拳》将带给大家短暂的放松，犹如沙漠中的一片绿洲，缓解压力沁人心脾。



近期PSP游戏推荐



喜欢怀旧的掌机玩家即将迎来游戏盛典，近期将在PSP上发售《CAPCOM经典合集》和《幻想传说 全程语音版》。不要以为这是炒冷饭，因为老玩家接触到他们的时候会觉得有新意，新玩家接触到他们则觉得很出色。先说说《CAPCOM经典合集》，将Capcom曾经在街机市场大红大紫的数款游戏经过重新整理放到了PSP上，不仅难度以及操作方式针对掌机进行了调整，而且每个游戏都对应三种不同的画面显示模式。《幻想传说 全程语音版》则是将“《传说》系列”开山之作加入了全语音，单这一点就足以证明移植度超过了120%。玩家中并不全是怀旧派，自然喜欢跟风喜欢华丽爽快的玩家大有人在，别急，接下来推荐的这款《山脊赛车PSP2》就能满足大家的愿望。赛道数42、赛车数62、加入两个新模式“决斗”与“生存”，还等什么，小P本月将大爆发。





近期NDS游戏推荐



只看画面，或许觉得主人公“汀格尔大叔”猥琐不堪，只闻游戏，或许抱怨内容太过单调就是赚钱。不过如果大家放下所谓的大作眼光华丽光环来轻松体验这款《新星诞生汀格尔的蔷薇色卢比乐园》的话，就可以享受这个游戏的乐趣。迷你游戏、隐藏要素的丰富、金钱的重要都将使玩家深陷其中。深入游戏之后，大家会有两个感觉：游戏中的钱怎么这么不禁花？现实中的时间怎么过得这么快？

近期X360游戏推荐

剑术动作游戏《剑豪ZERO》登陆XBOX360，这让刀光剑影的游戏更增添了几分华丽。除了画面的进步以外，游戏在系统上也进行了一些改动，将系列传统中根据玩家行动决定剧情发展的“多剧情系统”，改为关卡制系统。自由度并没有因此降低所以玩家不用担心，相反关卡制的设定倒使得游戏在整体上显得整齐。



2006年9月7日－2006年10月26日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年9月			
12	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元
14	**神拳**	**ゴッドハンド**	**Capcom**	**ACT**	**6800日元**
14	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800日元
14	浪客剑心 －明治剑客浪漫谭－ 炎上！京都轮回	るろうに剑心 －明治剑客浪漫谭－ 炎上！京都轮回	Banpresto	ACT	6980日元
14	大众网球	みんなのテニス	SCEI	SPG	4800日元
21	**混沌战争**	**カオス ウォーズ**	**Idea Factory**	**RPG**	**6800日元**
21	龙刻 RYU-KOKU	龙刻 RYU-KOKU	Kid	AVG	6800日元
21	神样家族 援助愿望	神样家族 应援愿望	Dorasu	AVG	5260日元
21	在遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800日元
26	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
28	**三国志11**	**三国志11**	**Koei**	**SLG**	**8800日元**
28	.hack//G.U. Vol.2 思念之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	NBGI	RPG	6800日元
28	Quartett！恋爱舞台	Quartett！ザ ステージ オブ ラブ	Princess	AVG	6800日元
		2006年10月			
2	致命格斗：末日战场(欧版)	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	未定
3	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
5	龙珠Z 电光石火 NEO	ドラゴン ボールZ スーパーキング ネオ	NBGI	FTG	6800日元
5	战国无双2 帝国	战国无双2 Empire	Koei	ACT	4269日元
6	冰河世纪2	アイス エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
12	横冲直撞 平行线	ライバーパラレルラインズ	AQ Interactive	ACT	未定
12	死神BLEACH 战士之刃	BLEACH ブレイド バトラーズ	SCEI	ACT	6800日元
17	**模拟人生2：宠物生活**	**The Sims 2: Pets**	**EA**	**SLG**	**36.49美元**
17	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A·RPG	39.99美元
17	**分裂细胞：双重间谍**	**Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**	**Ubisoft**	**ACT**	**39.99美元**
17	ATV 赛道狂飙4	ATV Offroad Fury 4	SCEA	RAC	39.99美元
24	**梦幻之星 宇宙(美版)**	**Phantasy Star Universe**	**SEGA**	**A·RPG**	**49.99美元**
24	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
24	卡通频道赛车竞速	Cartoon Network Racing	Game Factory	RAC	29.99美元
24	漫画英雄：究极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	A·RPG	49.99美元
26	小机器人大冒险	コロボットアドベンチャー	Tecmo	ACT	5800日元
26	**乔乔的奇妙冒险 幽灵之血**	**ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド**	**Sunrise**	**ACT**	**6800日元**
26	水之旋律2 绯色记忆	水の旋律 绯の记忆	Kid	AVG	6800日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年9月			
7	**Capcom经典合集**	**カプコン クラシックス コレクション**	**Capcom**	**ETC**	**4800日元**
7	BLOOD+ ～最后的碎片～	BLOOD+ ～ファイナルピース～	SCE	AVG	4800日元
7	思考 紧急出口	カンガエル EXIT	Taito	PUZ	4800日元
7	太鼓之达人 携带版2	太鼓の达人 ぽ～たぶる2	NBGI	ACT	4800日元
7	**幻想传说 全程语音版**	**テイルズ オブ ファンタジア －フルボイスエディション－**	**NBGI**	**RPG**	**4800日元**
7	成为飞行员！飞翔全明星	パイロットになろう！フライングオールスターズ	MMV	SLG	4800日元
12	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
14	山脊赛车PSP2	RIDGE RACERS PSP2	NBGI	RAC	4800日元
21	**潜龙谍影 数字漫画小说(日版)**	**メッタルギア ソリッド バンドデシネ**	**Konami**	**ACT**	**2800日元**
21	赏金猎犬	バウンティ ハウンズ	NBGI	FPS	4800日元
26	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	39.99美元
26	疤面煞星：金权誉	Scarface: Money Power Respect	Vivendi Games	SLG	49.99美元
		2006年10月			
2	地牢围攻：苦痛王座	Dungeon Siege: Throne of Agony	Take Two	A·RPG	39.99美元
3	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
9	致命格斗：解锁	Mortal Kombat: Unchained	Midway	FTG	39.99美元
12	能量宝石 携带版	パワーストーン ポータブル	Capcom	ACT	4800日元
16	横行霸道：罪城故事	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	A·AVG	49.99美元
17	**皇牌空战X：诡影苍穹**	**Ace Combat X: Skies of Deception**	**NBGI**	**STG**	**4800日元**
17	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A·RPG	39.99美元
19	**天地之门2 武双传**	**天地の门2 武双传**	**SCE**	**A·RPG**	**4800日元**
19	**星象仪 携带版**	**HOMESTAR portable**	**SEGA**	**SLG**	**3280日元**

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年9月			
12	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
12	狩猎季节	Open Season	Ubisoft	ACT	29.99美元
		2006年10月			
3	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
10	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定
17	**分裂细胞：双重间谍(美版)**	**Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**	**Ubisoft**	**ACT**	**39.99美元**
17	**模拟人生2：宠物生活**	**The Sims 2: Pets**	**EA**	**SLG**	**36.49美元**

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年9月			
1	秋山仁教授监修 全脑JINJIN	秋山仁教授监修 全脑JINJIN	アスク	ETC	3800日元
2	**新星诞生汀格尔的蔷薇色卢比乐园**	**もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド**	**Nintendo**	**RPG**	**4800日元**
2	超操纵メカ MG	超操纵メカ MG	Nintendo	ACT	4800日元
7	右脑达人 培养闪耀下一代 我的天使	右脑达人 ひらめき子育てマイエンジェル	NBGI	ETC	3800日元
14	脑年龄 脑力计	脑年龄 脑ストレス计 アタマスキャン	SEGA	ETC	2800日元
28	**口袋妖怪 钻石／珍珠**	**ポケットモンスター ダイヤモンド／パール**	**Nintendo**	**RPG**	**4800日元**
28	雀 三国无双	雀 三国无双	Koei	TAB	4800日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年9月			
7	**剑豪ZERO**	**剑豪ZERO**	**元气**	**ACT**	**6800日元**
12	**战国无双2(美版)**	**Samurai Warriors 2**	**Koei**	**ACT**	**49.99美元**
12	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
19	教父	The Godfather	EA	ACT	39.99美元
25	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
26	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
28	**丧尸围城(日版)**	**デッドライジング**	**Capcom**	**ACT**	**7800日元**
		2006年10月			
5	**天诛 千乱**	**天诛 千乱**	**FromSoftware**	**ACT**	**6800日元**
17	**分裂细胞 双重特工**	**Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**	**Ubisoft**	**ACT**	**59.99美元**
24	**梦幻之星 宇宙**	**Phantasy Star Universe**	**SEGA**	**A·RPG**	**未定**
24	漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	A·RPG	59.99美元



[看片吧]
《寂静岭》vs《寂静岭》

[levelup 私房话]
"难明教不好人我又为谁忙"

[城寨小百科]
黑暗中的光辉

[Web Show]
没有彩虹的日子
"数字艺术"中的数字艺术

[美优馆]



2006.9B Vol.13 ¥5.80元
ISBN 7-88488-831-9
9 787884 888313



更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

» LeveL 14 (2006.10A) 9月29日见！